

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición
PRIMERAS IMÁGENES DE XBOX
DOOM 3
Vuelve la madre de todos los shooters
REPORTAJE
LOS NUEVOS REYES DE LA VELOCIDAD
RalliSport Challenge 2
Burnout 3
TOCA Race Driver 2
Juiced
Richard Burns Rally
CONCURSO
SORTEAMOS UNA CONSOLA XBOX EDICIÓN ESPECIAL CRYSTAL
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA
SONIC HEROES
MANAGER DE LIGA 2004
AVANCES Y PRIMEROS VISTAZOS DE: 100 BULLETS, FIGHT NIGHT 2004 Y CHRONICLES OF RIDDICK
NÚM. 26 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00026





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA


Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
04/04





De lo palpable y lo intangible



EN ESTA REVISTA somos poco dados a dejarnos llevar por la rumorología y nos gusta más hablar de las cosas concretas que de lo que se mueve en el terreno de lo futurible. Y si de realidades queremos tratar, nada mejor para empezar que hablar de los datos que todos los años por estas fechas aDeSe presenta, y que plasman los resultados de la campaña precedente. La industria española del videojuego facturó en 2003 la impresionante cifra de 800 millones de euros, lo que supone un crecimiento del 12,7 respecto al año anterior y consolida la tendencia al alza de este sector, que en 2002 ya aumento un 22% su facturación (véase ROX 15). En cuanto a lo que se refiere a Xbox, la consola de Microsoft mantuvo su posición en el mercado y repitió prácticamente el porcentaje de juegos editados para esta plataforma sobre el total de todos los sistemas, con un 12,3% sobre el global. Estos datos confirman la tercera posición de Xbox en el sector, o su segunda plaza si nos atenemos solamente al mercado de las consolas y dejamos fuera al PC. Inalterable se ha mantenido también, pero en este caso por desgracia, el nivel de piratería que aflige el mercado nacional, y que las estimaciones de aDeSe (es difícil obtener datos precisos sobre este particular) sitúa todavía por encima del 50%. Lo que si ha bajado, y es un dato de lo más llamativo, es el porcentaje de juegos etiquetados como sólo aptos para mayores de 18 años. Si en 2002 hubo un 8% de juegos que merecieron tal calificación, en 2003 sólo un 2% quedaron englobados en este grupo: una nueva constatación -la enésima- de que la mala imagen que algunos sectores quieren asociar al videojuego no se haya respaldada por datos concretos.

Y si pasamos a centrarnos en ese terreno, el de lo intangible, lo rumoreado o por que no decirlo, directamente lo inventado, vamos a exponer nuestra posición acerca de un asunto que no para de hacer correr ríos de tinta (y lo que coleará todavía...): el desarrollo de Xbox 2. Tal vez os preguntéis por qué no le estamos prestando cobertura a las sucesivas noticias que sobre este tema están surgiendo un día si y otro también: creemos que nuestra obligación como revista oficial es no contribuir a difundir informaciones no contrastadas y repetidamente desmentidas por Microsoft. Lo que os podemos asegurar es que cuando haya algún dato tangible que contar acerca del hardware de Xbox 2 nosotros seremos los primeros en saberlo, e inmediatamente os trasladaremos la información. Mientras tanto, dejemos que otros se encarguen de dar palos de ciego...

José Emilio Barbero
Director

DOOM 3
Vuelve a sentir esa sensación de lo desconocido que hace que se disparen las alarmas de tus sentidos y que se te pongan los pelos de punta. 016

↑ MANAGER DE LIGA 2004 // 050

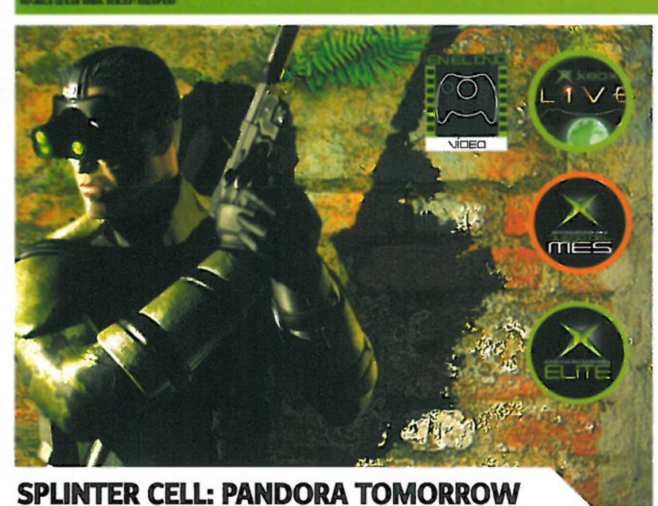
↑ SPHINX Y LA MALDITA MOMIA // 058

↑ SONIC HEROES // 064

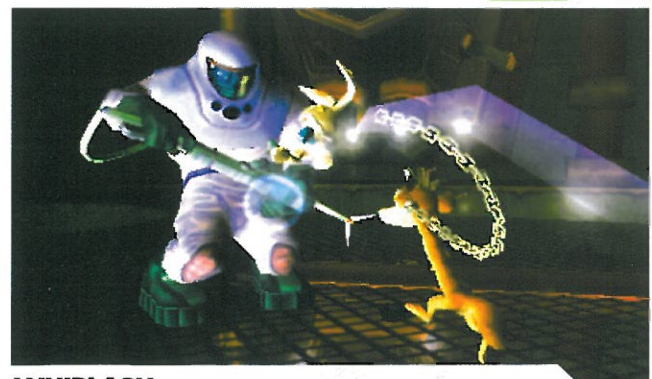


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>26

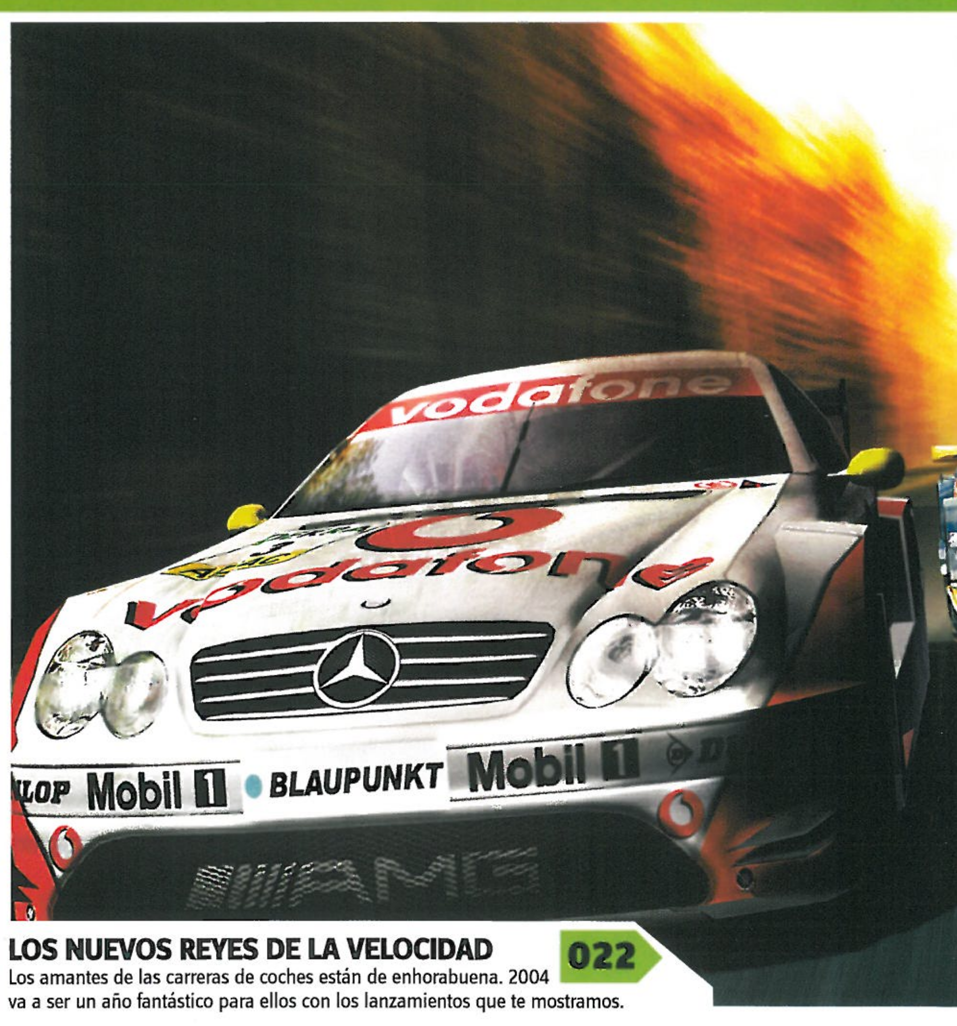


SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
La esperada secuela del mejor juego de sigilio ya es una realidad. Acompaña a Sam Fisher en su nueva aventura. 040

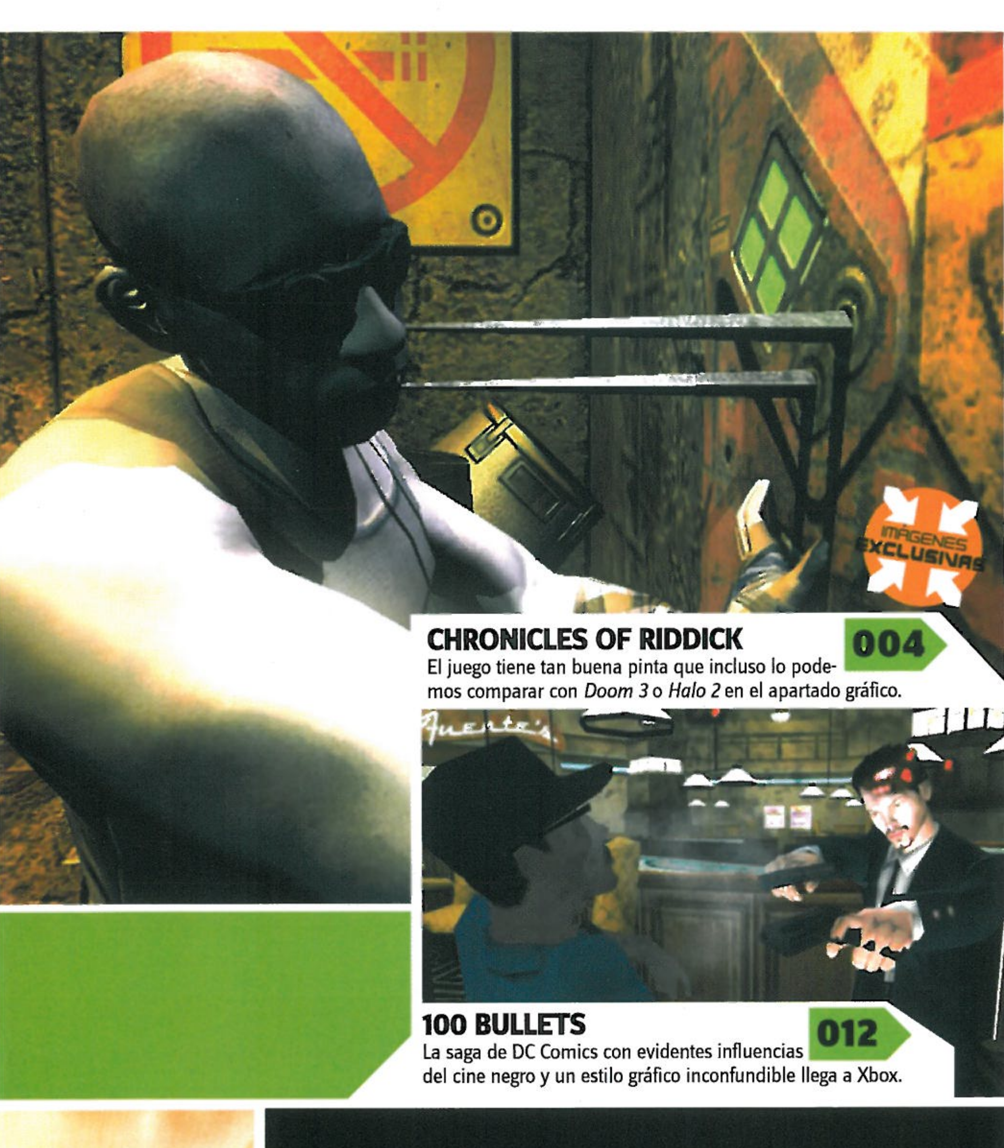


WHIPLASH
Tras un experimento genético, una corporación ha unido mediante una cadena a un conejo y una comadreja? 052





LOS NUEVOS REYES DE LA VELOCIDAD
Los amantes de las carreras de coches están de enhorabuena. 2004 va a ser un año fantástico para ellos con los lanzamientos que te mostramos. 022



CHRONICLES OF RIDDICK

004

El juego tiene tan buena pinta que incluso lo podemos comparar con *Doom 3* o *Halo 2* en el apartado gráfico.



FIGHT NIGHT 2004

006

La nueva dirección tomada por la veterana franquicia de boxeo de EA conocida formalmente como *Knockout Kings*.

100 BULLETS

012

La saga de DC Comics con evidentes influencias del cine negro y un estilo gráfico inconfundible llega a Xbox.



XBOX LIVE

074

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.





PREMIOS DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 2003

032

Repasamos los mejores juegos del año pasado, aquellos que han triunfado dentro de su categoría.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Chronicles of Riddick

↑ Parece doloroso, pero así es como Riddick repone fuerzas.

La precuela de Pitch Black, en exclusiva para Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**STARBREEZE STUDIOS**
EDITOR:	**VIVENDI UNIVERSAL**
LANZAMIENTO:	**JUNIO 2004**
JUGADORES:	**1**

SÍ, EL JUEGO tiene tan buena pinta como aparenta. Nos atreveríamos incluso a decir que está a la altura de *Doom 3* y *Halo 2* en el apartado gráfico. ¿Que cómo lo sabemos? Muy sencillo: lo hemos probado y tenemos los brazos escocidos de tantos pellizcos como hemos llegado a propinarnos.

Si todavía no has visto la película de ciencia ficción del año 2000 *Pitch Black*, no tendrás ni idea de quién es Riddick ni de dónde demonios viene. Sin embargo, el productor Peter Wanat no cree que esto vaya a influir en la marcha del juego.

«El juego es una presentación perfecta del personaje», asegura. «Hemos elegido a los malos más requetemalos del universo y los hemos metido en un planeta-prisión de máxima seguridad triple llamado Butcher Bay, lugar en el que compartirán vivencias con los criminales más degenerados de la galaxia», explica Wanat. Si esto no atrae al maníaco homicida que reposa en tu fuero más interno, anda mal.

Como puedes suponer, violencia a destajo no le va a faltar. Todos los escenarios que vimos en la demo gozaban de un nivel de detalle fantástico, desde la iluminación hasta la plasmación de las sombras. Gran parte de la acción se desarrolla en Butcher Bay; la prisión tiene tres pisos, cada uno de ellos con un aspecto personal y variopinto. Los niveles inferiores son los más desvencijados y, evidentemente, están habitados por lo peorcito del universo. Sin embargo, en las zonas superiores, las de alta seguridad, imperan las medidas tecnológicas. Tal y como explica Wanat, «el mayor logro tecnológico dentro del apartado gráfico lo tenemos en el empleo a conciencia del mapeado tradicional, el cual raya a la altura de títulos como *Doom 3* o *Halo 2*».

La trama de *Chronicles of Riddick*, el juego, no tiene nada que ver con *Chronicles of Riddick*, la película. ¿Te lías? Sigue leyendo: «El juego es una precuela de la primera película (*Pitch Black*) y la película *Chronicles of Riddick* se ambienta unos seis años después de *Pitch Black*», aclara Wanat.

Si estás acostumbrado a *Breakdown*, el juego de acción en primera persona de Namco, descubrirás que *Riddick* también ofrece algunas escenas de reyertas en primera persona. Cuando combates en primera persona, debes lanzar ganchos, upercuts, crochets y similares, pero también dispones de algunas armas para enfrentarte a más de un enemigo a la vez, como pueden ser trozos de tubería, un destornillador bien afilado o un punzón improvisado. Como en tantos otros juegos de lucha, Riddick será capaz de ejecutar un montón de ataques y contras diferentes; podrá, por ejemplo, birlar el arma a un vigilante, dar media vuelta y emplearla para liquidar a su antiguo propietario. Lo visto hasta la fecha nos ha parecido estupendo y ansiamos poder disfrutar de más material.



↑ Tanto las sombras como las texturas están a la altura de títulos como *Doom 3*.



↑ Los combates en primera persona se parecen a los de *Breakdown* de Namco.



INFORMACIÓN ADICIONAL

LLENO, POR FAVOR. DE VIN DIESEL
Vin Diesel, el actor que encarna a Riddick, contribuyó en el desarrollo del diseño y el guión del juego. Parece ser que Vin es un jugador empedernido en su tiempo libre y que le encanta pasarse horas y horas delante de la consola dándole caña a *Soul Calibur II*.

¿NADA DE MULTIJUGADOR?
«No disponíamos de tiempo suficiente para crear un título excelente para uno y para varios jugadores», explica Wanat. «Estoy harto de comprarme juegos con la etiqueta de multijugador en la solapa únicamente para vender más copias. No pienso incluir un elemento en mi juego simplemente porque esté de moda si no voy a ser capaz de lograr un nivel de excelencia parejo al de los demás apartados.» Amén.

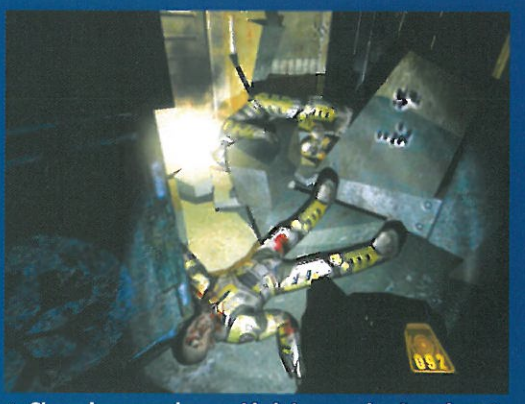

Este tipo no sabe que las cajas con una calavera contienen explosivos. Nosotros sí, y por eso disparamos a saco.

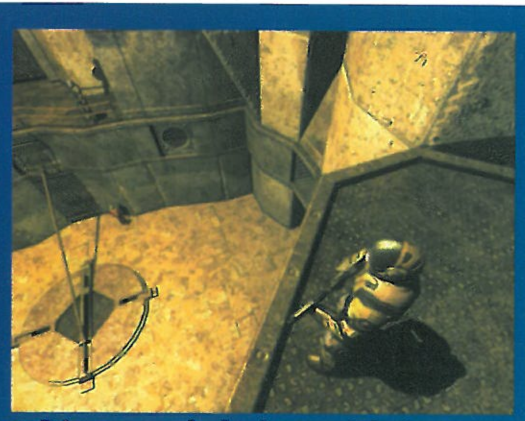

A Riddick le encanta provocar grandes explosiones. A nosotros, también.

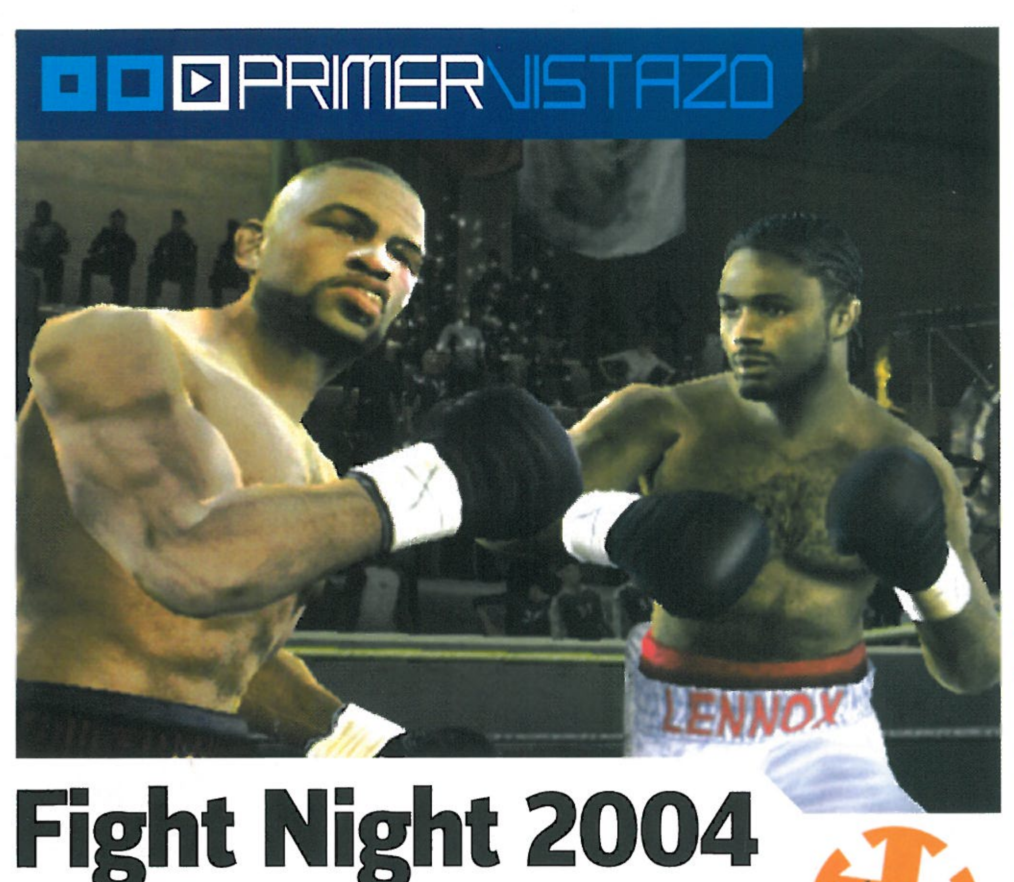

Acaba con este tipo lo antes posible. No te gustará ni una pizca si se enfada.

EL OJO QUE TODO LO VE

Los ojos de Riddick pueden ver en la oscuridad, que le permite disfrutar de multitud de oportunidades para actuar con sigilo. En cualquier momento puedes disparar a las luces para esquivar a los vigilantes, o bien aprovecharte de la oscuridad para acercarte hasta su posición sin ser visto y liquidarlos con la maestría de un espía silencioso. No te pierdas los efectos, similares a los empleados en la peli *Pitch Black*, para enfatizar la extraordinaria sensibilidad visual del bueno de Riddick.


Si puedes ver en la oscuridad, ¿para qué quieres luces?


Debes ponerte gafas de sol para no deslumbrarte.





↑ Cuando fallas un golpe como éste, prepárate para sentir dolor en tus huesos.

↑ Los estadios se han recreado con una fidelidad soberbia.

Fight Night 2004

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Operación de cirugía plástica sobre Knockout Kings

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: EA CANADA
EDITOR: EA
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004
JUGADORES: 1-2

ESTE JUEGO representa la nueva dirección tomada por la veterana franquicia de boxeo de EA conocida formalmente como *Knockout Kings*. Los cambios no sólo afectan al nuevo nombre y a la extravagante caja, sino que hay algunos toques nuevos que proporcionan mayor solidez a este juego de boxeo.

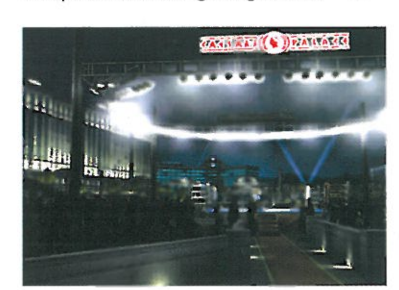
La característica nueva que más nos ha llamado la atención es la opción de control total de la pegada (Total Punch Control) que te permite lanzar todo tipo de golpes, bloqueos, derechazos, etc., con la ayuda de ambas palancas. También puedes crear un boxeador (parecido a la súper detallada característica que ya vimos en *Tiger Woods 2004*) desde las mismísimas botas para luego ir subiendo, así como configurar la propia entrada al ring de tu personaje. Ve eligiendo y ensambla todo tu entorno, elige las electrizantes melodías que harán volver la cabeza de los espectadores cuando entres en el pabellón deportivo y selecciona los fuegos artificiales con los que excitarás su entusiasmo.

Roy Jones Jr. encabeza la lista de estrellas del peso pesado, junto con otros boxeadores del estilo de Lennox Lewis, Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard y muchos más. Y como podías esperar de un título de EA, todos los modelos de boxeadores que intervienen en el juego resultan estremecedoramente reales, incluso el propio protector bucal que sale volando de sus bocas tras un golpe demoledor en las costillas. Cada boxeador tendrá también su propio conjunto exclusivo de insultos sarcásticos que podrás ir soltando mientras el contrincante te va destrozando el rostro. Eso sí, piensa que los insultos no inflingen dolor, así que apuesta por los puñetazos.

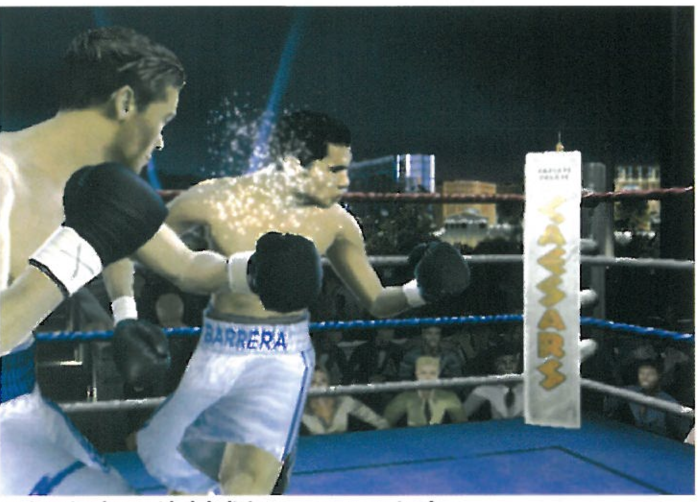
A medida que vas quedando ensangrentado a lo largo de los *rounds*, la multitud reaccionará ante lo que están presenciando. Lanza un buen golpe y la muchedumbre enloquecerá; después de todo, están allí para eso. Nadie quiere ver un combate aburrido. EA también ha prometido que nunca se producirán dos fueras de combate iguales gracias a unos componentes físicos muy sofisticados. Ojos amoratados, narices sanguinolentas y otros efectos muy realistas resaltarán tus puntos débiles.

El modo carrera en profundidad te permite crear un boxeador que parece mucho más duro de lo que jamás has sido en la vida real, y luego tendrás que ir progresando en tu carrera eligiendo patrocinadores, mejorando tus habilidades y viajando por el mundo en busca del cinturón de los pesos pesados.

El único otro juego que ha demostrado tener una gran pegada en Xbox ha sido el actualmente legendario *Rocky*, pero lo cierto es que hasta ahora no se ha dicho nada acerca de cuándo pondremos las manos en esta secuela. Con todo, tenemos la seguridad que los pegadores en potencia de nuestra comunidad no van a sentirse decepcionados con *Fight Night 2004*.



↑ Crea tus propias entradas.



↑ Imagina la cantidad de linimento que necesitarás..



↑ Por el aspecto que tiene la cara de este pobre diablo, no va a haber revancha.






Utiliza la palanca analógica para asegurarte de que pegas en el lugar preciso.


Unos cuantos golpes combinados consiguen el resultado esperado.

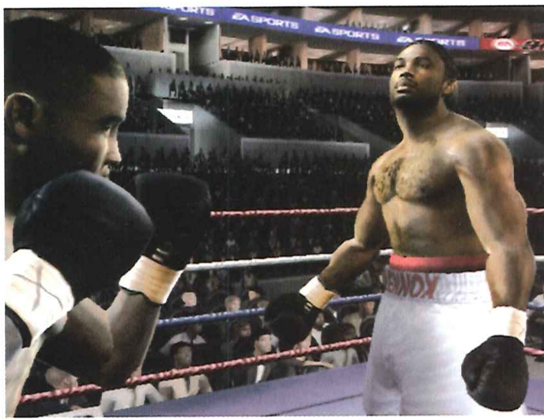
CONTROL TOTAL DE LA PEGADA

¿Nunca se te ha ocurrido pegar repetidamente a alguien en el mismo sitio para ver qué ocurre? Pues bien, con la nueva mecánica de lucha Total Punch Control, serás capaz de hacerlo. Nuevos controles analógicos te proporcionarán un control preciso del arsenal de golpes, tanto ofensivos como defensivos, de tu personaje. Utilizando el movimiento de la palanca analógica en vez del D-pad, podrás decidir el golpe a lanzar, su potencia y el punto en el que quieras dar el golpe. Podrás literalmente flotar como una mariposa y picar como una abeja, si éste es el tipo de boxeador con el que sueñas convertirte.

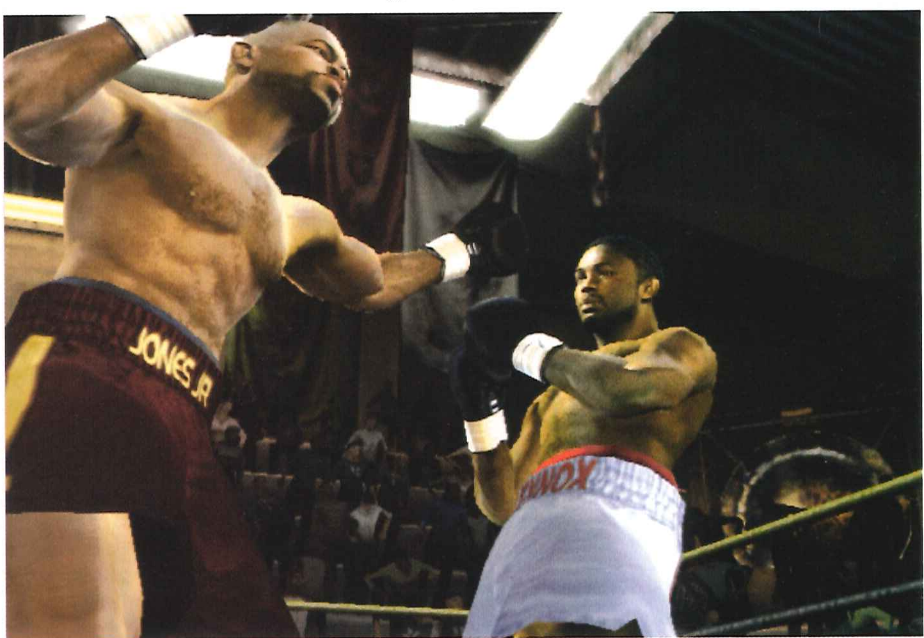

¡Toma ya! Igual que una escena de *Rocky*.


¿Son más fríos los guantes azules que los colorados?


Los *shows* siempre acaban en lágrimas.


Te pone la mejilla para que le atices bien.

Todos los boxeadores parecen reales, incluso el propio protector bucal que sale volando de sus bocas tras un golpe en las costillas



En la versión final habrá más cosas que el peculiar nombre famoso.



Conflict: Vietnam.

Men of Valor: The Vietnam War.

Shellshock: Nam'67.

Ahora, el Apocalipsis

Parece que a los desarrolladores de videojuegos les encanta el olor a napalm por la mañana....



ERA UN HECHO previsible e inevitable. Después de ahondar hasta la saciedad en el conflicto bélico más importante de la historia moderna de la humanidad, la Segunda Guerra Mundial, a las compañías desarrolladoras de videojuegos no les quedaba más remedio que empezar a repetirse como el ajo o poner los ojos en otros conflictos recientes. Y eso es justo lo que ha ocurrido. Tomando el mismo camino que el cine ya había emprendido, la guerra elegida ha sido la de Vietnam, y en escasos meses, varios han sido los proyectos presentados que mostrarán esta trágica contienda en toda su crudeza.

Para empezar, la bien conocida serie *Conflict*, que ya ha pasado por nuestra consola, ofrecerá su peculiar visión de aquella guerra gracias a *Conflict: Vietnam*, un shooter en tercera persona en el que manejaremos a un escuadrón del ejercito estadounidense. El juego está ambientado en la ofensiva de Tet de 1968, y está dividido en 14 misiones diferentes y sumamente variadas en cuanto a objetivos y localizaciones. El juego será editado por Sci en el otoño de este mismo año.

Otro proyecto también inscrito en la acción en tercera persona es *Shellshock: Nam'67*, un juego que Eidos publicará allá por el mes de junio y que nos propone vivir este conflicto a través de los ojos de un soldado novato que, a medida que gane experiencia, podrá incluso llegar a formar parte de las Fuerzas Especiales estadounidenses. El objetivo de este juego es intentar mostrar la contienda de la forma más realista posible, reproduciendo algunos de los sucesos que marcaron este conflicto tales como los bombardeos con napalm o las emboscadas y la trampas del Vietcong.

Por último, hay que reseñar la contribución que Vivendi aportará a esta rememoración del mencionado conflicto con *Men of Valor: The Vietnam War*, un juego que será desarrollado por el estudio 2015 -creadores de *Medal of Honor: Alliead Assault*- y que no será publicado hasta principios del año que viene. A diferencia de los anteriores, se trata de un shooter en primera persona que cuenta con la garantía de estar realizado utilizando el motor gráfico de *Unreal*, y que nos pondrá en la piel del marine estadounidense Dean Shepard. El juego contará con modalidades de juego monojugador y multijugador, y por tanto es previsible que ofrezca opciones para jugar a través de *Xbox Live*.



Golazo de Konami

Confirmado el anhelado desarrollo de Pro Evolution Soccer 4 para Xbox



COMO ya habíamos apuntado someramente en alguna ocasión, *Pro Evolution Soccer* va a llegar por fin a Xbox, y lo va a hacer en forma de una cuarta entrega que promete no defraudar en ninguno de los aspectos a los muchos aficionados que esperaban como agua de mayo la llegada de este juego a nuestra consola. Y como dirían en el Un, Dos, Tres... hasta ahí puedo leer. En el escueto comunicado que Konami emitió para anunciar públicamente esta información, no se dan otros detalles que la hipotética y no demasiado concreta fecha de lanzamiento del juego, finales de año, y quienes serán sus desarrolladores, el estudio de Tokio habitualmente responsable de esta saga. Ni una sola palabra por el momento acerca de si incluirá o no opciones para *Xbox Live*, ni ninguna otra característica adicional o novedosa. Aún así, una magnífica noticia para todos los aficionados al fútbol...

Linda gatita

EA anuncia Catwoman



TAL y como ya te adelantamos el mes pasado, Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con Warner Bros. para desarrollar un juego basado en la película *Catwoman*, que será protagonizada por Halle Berry. Su desarrollo correrá a cargo del mismo estudio interno responsable de los títulos basados en Harry Potter, y será un juego de acción en el que tendrán mucho peso los felinos movimientos de nuestra protagonista, que contará con una amplio abanico de posibilidades para desplazarse y enfrentarse contra sus enemigos. Su lanzamiento está previsto para el verano de este mismo año.



«Espero no romperme una de mis bonitas uñas...»

Teenager horror

Microïds presenta Obscure



SÍ, has leído bien, aunque lo más correcto sería hablar de *teenager survival horror*, este juego desarrollado por Hydravision combina básicamente la jugabilidad y el estilo gráfico de la saga *Silent Hill* con un argumento claramente inspirado en películas como *Scream*, *The Faculty* o *Se lo que hicisteis el último verano*. Se trata de una terrorífica aventura en la que podremos controlar a cinco jóvenes universitarios norteamericanos atrapados en un instituto en el que acontecen inquietantes sucesos. Su lanzamiento está previsto para el mes de mayo.



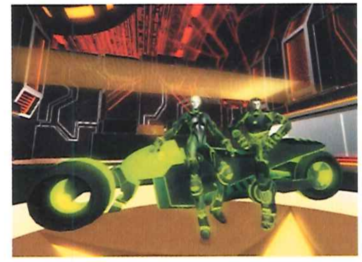
No apto para cardiacos.

Ciberjuego

Buena Vista publicará Tron 2.0



Desarrollado por Climax -*Moto GP*, *Sudeki*- y publicado por Buena Vista, *Tron 2.0 Killer App* es un *a priori* prometedor intento de trasvasar la acción y el *look* del clásico y su momento revolucionario filme de Disney a nuestras consolas. Lo mejor de todo es que el juego contará con una importante vertiente multijugador orientada hacia *Xbox Live*. La acción en primera persona y las carreras de motos de luz serán los dos principales ingredientes del juego, cuyo lanzamiento está previsto para el otoño de este mismo año.



Parece la peli pero es el juego...

Fatalidad

Mortal Kombat: Deception, en otoño



PUES SÍ, los «fatalities» volverán a ponerse de actualidad por obra y gracia del retorno de la popular saga *Mortal Kombat*, cuya sexta entrega -si no nos fallan las cuentas- será publicada por Midway a finales de este año. A pesar de bautizarlo con el peculiar nombre de *Deception* (decepción), sus editores prometen que este juego está destinado a revitalizar esta franquicia y lanzarla a una nueva dimensión. Ya veremos, de momento os ofrecemos una de las primeras imágenes del juego.



Nuevos tiempos para un viejo conocido.

Breves

FE DE ERRATAS

En nuestro anterior número publicamos por error como fecha de lanzamiento del juego *Halo 2* el mes de abril de 2004. Nos encantaría que fuese así, pero como es bien sabido, el juego de Bungie no llegará hasta nosotros hasta finales de año. Mil disculpas.

NUEVOS PACKS

Microsoft ya tiene preparados nuevos y atractivos *packs*, como el *Gran Slam*, que incluye el juego *Top Spin* junto con la consola, el Xbox Cristal, la edición especial translucida de la consola más dos mandos de igual color, y el Espionaje, que incluye el juego *Pandora Tomorrow*. El precio de los tres *packs* es de 199,99€.

SORPRESAS DE EA

En las últimas semanas, EA ha confirmado que está trabajando en una secuela de su popular juego *Golden Eye*, uno de los mejores títulos editados con James Bond como protagonista, que rescatará del olvido la franquicia *Desert Strike*, y también que lanzará un juego basado en *El Padrino*, con una orientación muy adulta.

VUELVE MUSIC GENERATOR

Codemasters y MTV vuelven a unir fuerzas para el próximo lanzamiento de *MTV Music Generator 3: This is the Remix*, el juego de creación musical que en está ocasión incluirá entre otros temas de Outkast, Snoop Dog o Carl Cox. Su edición está prevista para junio de este año.

MÁS PROYECTOS

Midway -con John Romero en el equipo de desarrollo- volverá a resucitar la saga *Gauntlet* en Xbox. Por su parte Take 2 ha asegurado que habrá una tercera entrega de *Max Payne* y Pandemic Studios ha anunciado un proyecto llamado *Mercenaries*. De todos os informaremos más ampliamente cuando se conozcan más detalles.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	AVALON
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	AMAZE ENT.	SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN McGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



PASADOS ya los meses de Navidad, cuando la fiebre consumista nos ataca a todos por igual y las estanterías se llenan de novedades para saciar nuestra sed, la calma ha vuelto. Con ella, parece que más de uno ha puesto los ojos a los grandes juegos que se editaron a finales de 2003, que vuelven a escalar posiciones en la lista. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. TOP SPIN
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Este trepidante juego no sólo no se queda en el fondo de la pista sino que sube decididamente a la red y remata el partido con un golpe ganador.

2. PROJECT GOTHAM RACING 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
Este mes te ofrecemos un reportaje sobre toda una nueva hornada de juegos que intentarán a hacer sombra a este título, que de momento se mantiene firme.

3. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
A la espera de que Rockstar nos agasaje con nuevos lanzamientos para nuestra consola como *Manhunt*, de momento el *pack GTA* sigue funcionando muy bien.

4. COUNTER-STRIKE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VALVE/RITUAL**
Prometía convertirse en uno de los juegos *on line* más jugados en *Xbox Live* y todo apunta a que lo está consiguiendo.

5. AMPED 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Aunque lo que se suele hacer sobre una tabla de *snowboard* es descender, este juego de deportes extremos escala puestos en nuestra lista.

6. DEAD OR ALIVE 3 (CLASSICS)
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Dos años después de su salida al mercado y gracias a su atractivo precio, este potente *beat'-em-up* sigue encandilando a los usuarios.

7. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2
EDITOR: **BLACK ISLE** DESARROLLADOR: **AVALON**
La calidad y jugabilidad de este sensacional RPG de acción no ha pasado desapercibida y se refleja en sus ventas.

8. CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Es, sin duda, uno de los títulos con un guión, ambientación y estilo de juego más originales del catálogo de Xbox y los usuarios han sabido apreciarlo.

9. SHENMUE II
EDITOR: **SEGA** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Igual que hay películas de culto, hay videojuegos nacidos para merecer honores similares. Éste es uno de ellos y más de uno así ha sabido apreciarlo.

10. HUNTER: THE RECKONING REDEEMER
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
En su segunda visita a nuestra consola, el terrorífico Hunter cosecha unos resultados nada desdeñables.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuándo crees que aparecerá Xbox 2?



LEYENDA

2005	79,52 %
2006	16,05 %
2007	4,43 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.



↑ No te pierdas los movimientos de danzarín de Graves. Como se te escape una risa, te enviará al otro barrio.

Dos mejor que una

No hay protagonista de peli de cine negro que no blanda dos armas al unísono; el agente Gra-ves dispone de un arsenal gemelo más que generoso.



↑ Dos armas siempre lucen mejor que una, sobre todo en las manos de Graves.



↑ «¿Es a mí? O mejor dicho; ¿era a mí?»

100 Bullets

Las vidas de 100 hombres dependen de ti. Hmmm...

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ACCLAIM

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: 2004

¿QUÉ harías tú si te brindaran la oportunidad de vengarte de alguien que ha asesinado a tu familia? Piénsalo bien, porque al matarlo, igual estás causando a alguien la afrenta que tú sufriste en su día.

Dilemas morales de este calado abundan en *100 Bullets*, saga de DC Comics con evidentes influencias del cine negro y un estilo gráfico inconfundible. El juego promete explotar el mismo filón; los jugadores controlarán al misterioso agente Graves, encargado de brindar a gente escogida *al azar* la posibilidad anteriormente citada, pero irán descubriendo poco a poco diferentes conspiraciones que implicarán a los, en teoría, despechados vengadores anónimos.

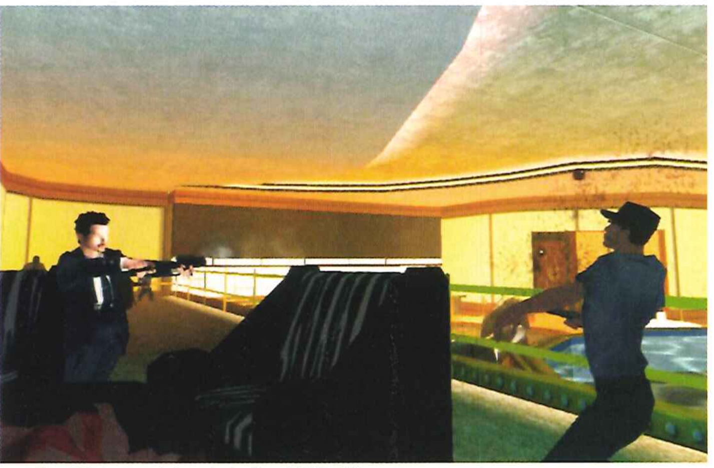
100 Bullets aporta acción con mayúsculas y violencia en cantidades industriales a medida que el veterano agente va conociendo a un montón de personajes cuya máxima aspiración en la vida es liquidarlo. Seguiremos informando...



↑ «¿Qué es esto? Tranqui, que en esta piscina no vas a necesitar flotador.»



↑ Escena heroica típica de Hollywood: el hombre contra el helicóptero.



↑ «He dicho que dejes de bailar. ¡AHORA!»

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



www.revistaoficialxbox.net

En los foros y como suele ser habitual, se comenta más los juegos que tienen que venir que los que ya tenemos entre nosotros. Tati33 es un claro ejemplo ya que intenta hacer una futura comparativa entre *Halo 2*, *Call Of Duty* o *Half-Life 2*, auténticos pesos pesados del género. Beon anda más preocupado por *Ninja Gaiden*, del que destaca las ediciones especiales de Xbox que los japoneses van a disfrutar en honor a este juego; desde luego los hay con suerte. Si quieres aprovechar a fondo *Xbox Live*, no hay duda de que un juego como *Counter-Strike* es una elección perfecta. Bleq_el_unico lo sabe, y por eso está intentando organizar un torneo en su página Web. XmatriX abre un mensaje para felicitar a Bioware, sobre todo desde la creación de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, con el que muchos «consoleros» se han aficionado al rol de calidad. Desde el foro nos unimos a la felicitación y les deseamos mucha suerte para *Jade Empire*, un ambicioso proyecto de impresionante factura, tal y como hemos podido ver en algunas capturas.

ESTRATEGIA PARA CONSOLAS

Soy un auténtico seguidor de *El Señor de los Anillos* y ha llegado a mis oídos el desarrollo de un RTS acerca del mundo de Tolkien y sobre todo de *ESDLA*. Mi pregunta es: ¿Saldrá este juego para Xbox? Y si es así, ¿para cuándo podremos disfrutarlo?

Miquel Costa (correo electrónico)

Sentimos tener que dar malas noticias a los lectores, pero de momento no hay previsto ningún título de estrategia sobre *El Señor de los Anillos* para Xbox. Para PC salió hace unos meses *La Guerra del Anillo* y parece que EA Pacific, los desarrolladores de *Command& Conquer Generals*, preparan otro título de estrategia en tiempo real basado en las películas, pero de momento sólo ha sido confirmada la versión para PC. Si quieres probar con algo de estrategia, tienes el reciente *Goblin Commander* o *Alien Vs Predator Extinction*.



ADIVINA ADIVINANZA

¿Podrían decirme la fecha de lanzamiento de *Halo2*, *Sudeki y Fable*?

Bob_rock (correo electrónico)

Sin duda, la pregunta del millón de dólares. Ya nos gustaría a nosotros saber la fecha exacta de estos tres grandes juegos, pero de momento no hay confirmación oficial sobre ninguno de ellos. *Halo 2* parece que se nos va para después del verano, y posiblemente también ocurra lo mismo con *Fable* y *Sudeki*. Así que lo único seguro es que tenemos que esperar.

PROBLEMAS DIPLOMÁTICOS

Hace unos meses compré una Xbox y el juego *Splinter Cell*, y la verdad es que estoy maravillado. Ahora tengo una pregunta sobre una fase concreta de *Splinter Cell:* la embajada china. Tengo que abrir una puerta que tiene un teclado numérico usando las gafas térmicas, pero no consigo abrir esa puerta. ¿Cómo puedo pasarla?

Jaime Gálvez Martínez (Carta)

Muy buena elección para empezar tu andadura con Xbox. Más vale que te contemos rápido cómo pasar ese nivel, porque cuando leas estas líneas, a lo mejor ya está disponible en el mercado la segunda parte de este fantástico juego. Para pasar esa zona, sólo tienes que usar las gafas infrarrojas en el momento apropiado, es decir, instantes después de que un soldado use los botones para acceder a esa habitación. En ese momento, los botones que ha pulsado permanecerán más claros que los demás, así que apúntalos e intenta averiguar el orden según se note más o menos el calor: cuanto menos se note el calor, más apagado verás el botón y, por lo tanto, ese será el primer número de la secuencia. Intenta aprender esa técnica cuanto antes ya que la necesitarás más adelante.



EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

Me gustaría que me ayudaseis con el juego *Los Caballeros de la Antigua República* porque estoy atascado en Tatooine. El problema es que, al querer entrar en el enclave de los moradores de las arenas, no lo consigo ni poniéndome sus trajes. Me matan a todo el grupo antes de que consiga llegar a la entrada.

Javier Ortiz (Carta)

Para poder solucionar ese problema, ve desarmado y sin armar bronca durante el trayecto hacia la guarida de los moradores. Asegúrate de que consiguen entenderte comprando el robot de protocolo en la taberna de cazadores; con estos detalles y un poco de paciencia tendrás el éxito asegurado.

DUDAS VARIADAS

Soy un poseedor de una magnífica consola Xbox y quería saber más información acerca de Xbox 2. ¿Se sabe algo de *Quake IV*? ¿Para cuando estarán disponibles *Half-Life 2*, *Doom III* y *Spawn*? Quiero comprarme alguno de estos juegos pero no sé cual: *Metal Gear Solid* 2 *Substance*, *XIII* o *Splinter Cell*. ¿Cuál me aconsejáis?

Carlos Donato (correo electrónico)

Sobre Xbox 2 poco te vamos a poder decir, preferimos no aventurar características que sólo existen en forma de rumores. Quizá en el próximo E3 nos enteremos de algún que otro detalle, pero probablemente será más bien en la edición de 2005 cuando se desvele en todo su esplendor. De los títulos que mencionas, *Half-Life 2* y *Doom III* están confirmados para Xbox, pero ya sabes que primero tocan las versiones para PC, así que todavía nos quedan unos meses de espera. Por otro lado, *Spawn* ya debería estar en las estanterías para cuando leas estas líneas. En cuanto a los tres títulos que mencionas como opciones de compra, la cosa está bastante difícil, pero nuestro consejo es que vayas a por los tres ya que ahora los puedes encontrar a precio reducido.



LA CASA DEL TERROR

Soy un *fan* de *Project Zero* y me voy a comprar Xbox sólo por ese juegazo. Pero tengo una duda que espero que me respondáis... bueno en realidad son dos: primero quisiera saber si aparecerá *Project Zero 2* en Xbox y, segundo, cuándo saldrá *Halo 2*, *Fable* y *Sudeki*.

Plata (correo electrónico)

Siendo sinceros, tenemos que decirte que aún no tenemos confirmación oficial de una versión *de Project Zero 2* para Xbox. De todas formas, creemos que se producirá gracias a las excelentes relaciones de Tecmo con Microsoft, hecho que ya nos ha otorgado verdaderas maravillas en exclusiva. Si te sirve de momentáneo consuelo, disfrutaremos con *Silent Hill 4* ya que se ha confirmado oficialmente que será lanzada simultáneamente con la versión de PS2. Como ya hemos comentado anteriormente, parece que *Halo 2* se nos va para el otoño, mientras que *Fable* y *Sudeki* aún no tienen una fecha de lanzamiento definitiva.



NO HAY DOS SIN TRES

Quería saber si estos juegos saldrán para nuestra consola: *DoA Xtreme Volleyball 2*, *Metal Gear Solid 3* y *Pro Evolution Soccer 3*. Además, me gustaría saber si, para no perder la información que poseemos, en Xbox 2 habrá un adaptador o un cambio de memoria como lo hizo en su día la Saturn o como permite un PC.

Ata (correo electrónico)

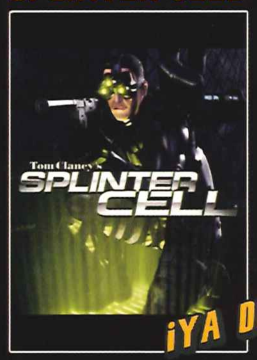
Jugando un poco a ser adivinos, no sería descabellado pensar en una segunda parte de *DoA Xtreme Volleyball* ya que fue uno de los juegos mejor vendidos de la consola en Japón. Por su parte, *Metal Gear Solid 3* puede que disfrute de unos meses de exclusividad en PS2, pero casi apostaríamos nuestra consola a que volvemos a ver a Snake infiltrándose entre los circuitos de nuestra Xbox. En cuanto a *Pro Evolution Soccer*, corren rumores bastante fiables acerca de que la cuarta entrega de esta serie podría llegar a Xbox a finales de este mismo año, y seguramente con opciones para *Xbox Live* (!). Por último, si te refieres a una posible retro-compatibilidad de Xbox 2 con Xbox, se trata de un detalle que aún está por confirmar de forma oficial, pero recuerda que Xbox no es un PC que podamos ampliar todos los meses -afortunadamente, claro-.



LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL

LA INFILTRACIÓN CONTINÚA
CON LA SAGA
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

SPLINTER CELL®



SPLINTER CELL®
EXTENDED OPS



¡YA DISPONIBLE!



También disponible en PC
www.splintercell.com

UBISOFT

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

¡EXCLUSIVO!

Descárgate
Tom Clancy's Splinter Cell ®
Pandora Tomorrow
en exclusiva en el menú de (1)

vodafone live!

desde el 01/04/2004 hasta el 30/06/2004

(1) Entra en el menú de Vodafone Live! / Juegos y descárgatelo desde el especial Splinter Cell Pandora Tomorrow.
Disponible para los terminales Sharp GX10, GX10i, GX20, GX30, Sony Ericsson T610MR2, Z600, Panasonic X60, Motorola V525, Sagem MyV65, Nokia 3200, 7650, 3650, 6600. Coste del videojuego: 3€ + tráfico GRPS i.i.exc. Más información en www.vodafone.es/live

Para descargarte uno de estos juegos u otro de nuestro amplio catálogo, envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO OX5X3 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OX5X3 al 5525

O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap. Si tienes alguna duda contáctamos en www.gameloft.com en la sección de ayuda.**



MARCEL DESAILLY PRO SOCCER | SKATE & SLAM | RAYMAN® BOWLING | RAYMAN® GOLF | SPEED DEVILS™ — DEPORTES

*Vía SMS cuesta 1,04€/SMS (3 SMS por descarga de juego). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho a utilizar los datos para posibles operaciones futuras. Gameloft podría contactarte para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
** Vía 806: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40€/min desde un móvil IVA incl.

Móviles compatibles del catálogo de Gameloft.






Sony Ericsson T610 | Nokia 3510i | Samsung E700 | LG 5300i | Motorola V500

Nokia 3510i, Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, Nokia 7650, 3650, Nokia 3410, N-Gage
Sony Ericsson T610, Sony Ericsson Z600
Motorola T720, Motorola V300, V500, V525, V600
Sharp GX10, Sharp GX20
Samsung E700
LG 5300i, 5400, 7100
Sagem My V-65
Siemens C55,C60,M50,M55,MC60,SL45i,SL55,S55

Existen juegos en todos los terminales aquí listados.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com



Diez años después del juego original, las puertas del Infierno están a punto de abrirse de nuevo

DOOM 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ID / VICARIOUS VISIONS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **CUANDO ESTÉ**
JUGADORES: **¿QUIÉN SABE?**
WEB: **WWW.DOOM3.COM**

ALGUIEN del equipo de desarrollo de *Doom III* dijo una vez: «queremos meternos dentro de tu cabeza y convertirla en un lugar desagradable». Una táctica no asociada a menudo con los juegos, pero que podría hacer que el esperadísimo título de id Software y el co-desarrollador Vicarious Visions rompiera moldes y sentase un nuevo hito histórico.

Hay algo decididamente desagradable acerca de *Doom III*, un asqueroso terror y esa sensación de lo desconocido que hacen que se disparen las alarmas de tus sentidos y que se te pongan los pelos de punta. Hay lugares oscuros desde los que criaturas de ojos hambrientos te observan, y sonidos de gritos lejanos, mandíbulas cerrándose y disparos. Nunca fue un juego amable y, cuando irrumpió en los PC el 10 de diciembre de 1993, provocó furor entre la prensa amarilla por su violencia. Esa fecha quedará para siempre como el día en que nació un género y los videojuegos cambiaron para siempre.

Desde su profano advenimiento, *Doom* siempre apuntó a la yugular, siempre garantizó un shock y siempre corría hacia ti con una implacable ferocidad animal que selló su lugar en la historia del videojuego. Es el padre de los juegos de acción en primera persona y si crees que va a dejarse pisotear por cualquiera, estás totalmente equivocado. Los gritos y ecos de huesos chasqueantes se acercan de modo aterrador.

Doom III no será la continuación de la historia original. En vez de eso, es una reinvención del original con más dinamismo y »



¿HAN CRECIDO? Y eso que ya pensábamos que eran terroríficos en su momento.



Puede que sólo fuesen un amasijo de píxeles, pero todos recordamos nuestro primer encuentro con ellos.



Los caballeros del infierno no son nada comparados con el nuevo elenco de enemigos.



Los Imps no han cambiado mucho, si exceptuamos el detalle de los ojos, claro.


Uno de los encargados de custodiar las puertas del infierno.


Su aspecto es tan desagradable como su carácter.

más litros de sangre. Es todo lo que el clásico de 1993 no pudo ser debido a las restricciones de la programación. Si la tecnología actual hubiera existido entonces, esto es exactamente lo que habrías visto por entre tus dedos. Sólo que esta vez, cuando ya hemos asimilado diez años de cinismo y juegos de acción en primera persona, el equipo de desarrollo está creando una atmósfera de terror y paranoia que va directa a la médula.

Marte está acabado. La Union Aerospace Corporation intentó abrir portales interdimensionales en el planeta e, inadvertidamente, abrió el tejido del universo, liberando en el proceso a un torrente de infernales criaturas comedoras de carne humana. En la piel del pobre imbécil que no fue transformado en engendro satánico, tendrás que arreglar el desastre.

Junto con la trama, id quiere recuperar a algunos enemigos ya familiares de *Doom*. Como puedes ver en estas imágenes exclusivas de Xbox, los marines zombificados han vuelto, así como los oponentes más jugosos como los Caballeros del Infierno, Imps, Revenants y, el favorito de todos, el demonio Pinky. Cada uno ha sufrido una inmensa puesta a punto, con el chucho asesino que ahora tiene patas traseras mecánicas y un cráneo cubierto sin ojos (véase recuadro *De los bocetos al terror*). Hasta los marines, que antaño fueran poco más que carne de cañón, pueden lanzarte sus puños desde cierta distancia mediante largos tentáculos que salen de sus muñecas. Los detalles de otros personajes como el Cyberdemon, Mancubus y la ulcerosa bola que es el Cacodemon, están aún envueltos en el más absoluto misterio y, en lo que concierne al cerebro detrás de *Doom*, John Carmack, sus labios están herméticamente sellados, ya sea por una posesión demoníaca u otros motivos.

Entre los nuevos horrores se encuentran un querubín repleto de colmillos, oscilantes y gordos zombis, monstruos informes de cabeza humana que descienden sobre ti desde el techo usando una telaraña y Vagary, un enemigo celosamente guardado que podría ser un híbrido araña-mujer. Y por supuesto están las sombras, un escondite infernal que cobra vida gracias al motor de física 3D desarrollado para ellas.

«Es el juego más aterradoramente realista que has jugado.»

El uso de la iluminación dinámica y las sombras será primordial para la creación de la atmósfera, pero principalmente añadirá profundidad al juego. Los rincones oscuros esconderán toda suerte de terrores que sólo quedarán expuestos tras una ráfaga de disparos o una granada. Las sombras también protegen a esas criaturas que observan tu angustiosa progresión por un nivel. ¿Cuántas veces querrías acercar una antorcha a la rejilla de una pasarela, por ejemplo? ¿Alguna vez te atreverías a en-


El gore campa a sus anchas por el juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL INFIERNO EN LA TIERRA
Se rumorea que hay un enemigo en *Doom III* que es tan grande que no podrás verlo entero sin ajustar la vista y mirar arriba. Aún mejor, este demonio gigante no es siquiera el enemigo del final del juego. Se trata de un secreto muy bien guardado.

EL CIELO DE LOS MODS
El *Doom* original fue reverenciado por animar activamente a los jugadores a crear y compartir sus propios mapas y *mods* de *Doom*. Esto no se ha descartado para *Doom III*, algo que, de resultar cierto, podría ser una de las mejores experiencias *Live* en Xbox.

¡SCHLUUURRRRRRP!
Hay rumores de que si disparas a una ventana exterior por accidente, la atmósfera se escapará de la habitación, junto con todo aquello que no esté clavado a algo. Y eso te incluye a ti.

DE LOS BOCETOS DEL TERROR »La evolución de Pinky

El nuevo demonio Pinky se ha recreado desde cero. Después se ha sombreado para mostrar su estructura muscular y, finalmente, antes de renderizar, se le ha pintado para mostrar cómo debería ser.




Ah. Parece tan inocente, ¿verdad?



El sombreado indica la estructura muscular.



Pinky en todo su esplendor.

CAPAS DE TERROR »Y pensar que todo empezó con unos míseros sprites..

TEl nivel de detalle ha aumentado inconmensurablemente desde el primer juego, donde un monstruo estaba construido con sprites en un ciclo de acción de cinco imágenes. La animación de un personaje pasa por una serie de estadios incluyendo captura de movimiento real y animaciones controladas a mano, a las que después se aplica física en tiempo real. La criatura final es aterradora.



Primer paso: digitalización del modelo.



Después se añaden miles de polígonos.

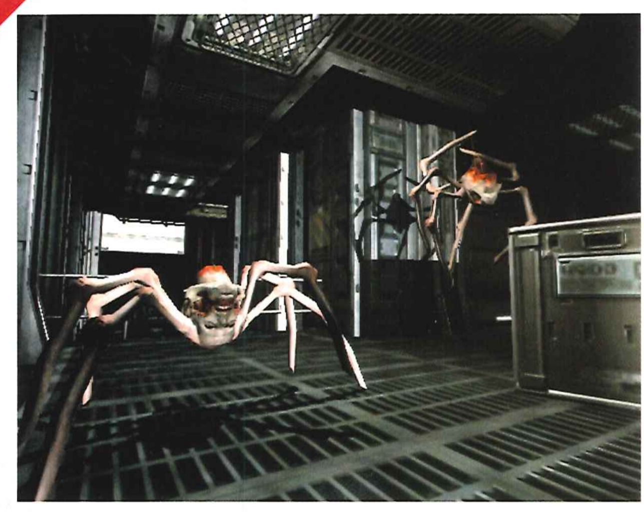


El producto final: Burnie.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»¡COGE UNA MANGUERA!
Los zombis adoptarán formas diferentes, incluyendo una que el desarrollador llama cariñosamente Burnie. Camina por ahí envuelto en llamas y se le caen en pedazos mientras deambula. Por supuesto, puedes acabar con su sufrimiento volándole la cabeza, pero eso estropearía la fiesta, ¿no?

¡»OOOH, AAAH!
La física de iluminación está tan avanzada que incluso las chispas que caen de las unidades y conductos eléctricos rotos parecen tener su propia fuente de luz e iluminan el área sobre la que caen antes de apagarse.



¿Tu no salías en *El Retorno del Rey*?

trar en un corredor ignorando las grandes tuberías que recorren el techo en la más absoluta negrura? De hecho, la zona de juego será multidimensional. Los enemigos no sólo irán hacia ti desde cualquier lado, sino también desde arriba y abajo, lo que añade una deliciosa y desagradable vuelta de tuerca al terror. Los Imps gatearán por cualquier superficie, bajando por las paredes por detrás de ti si creen que pueden alcanzarte sin ser detectados, o cargarán desde abajo para paralizarte de miedo. Tal y como el diseñador jefe, Tim Willits, nos cuenta, «*Doom 3* es sencillamente el juego más aterradoramente realista que has jugado. Tienes que experimentarlo para comprenderlo».

La inteligencia artificial se ha trabajado al límite, así que puedes descartar intentar esconderte en conductos de ventilación: gusanos y similares te echarán de allí. Y ni se te ocurra pensar en disparar a las bombillas; sólo servirá para dejarte en peores condiciones. Y lo que es peor, si tienes Dolby 5.1, podrás oír la dirección exacta desde la que tu dentuda muerte se te acerca desde la oscuridad. Si algo se puede decir con certeza de *Doom 3* es que va a ser duro, te hará sudar. Afortunadamente, tu arsenal igualará al infierno golpe a golpe. El BFG regresa, pero Willits apunta a un arma aún más poderosa, el Soul Cube (cubo de almas), o VBFG, si quieres. El único lugar en el que podrás conseguirlo es en las entrañas del infierno y es allí donde el motor físico de *Doom 3* entra realmente en escena. La base marciana es una construcción sólida, pero los reinos del inframundo serán surrealistas y macabros. Fluido, visceral y constantemente cambiante, el entorno se está diseñando para adoptar una forma más orgánica y ondulante, una que desorientará y asustará al jugador medio. «*Doom 3* no hace trampas», dice Willits, «está diseñado desde el principio para ser un entorno interactivo y dinámico. Los objetos comunes como los barriles, cristales y sillas reaccionan como cabría esperar, dando tumbos escaleras abajo y dispersándose por la onda expansiva de un »



Los zombies no podían faltar a la cita.



Las texturas y las animaciones son increíbles.



Así de buenos son los efectos de luz del juego.



Este *tipejo* es «raro, raro, raro».

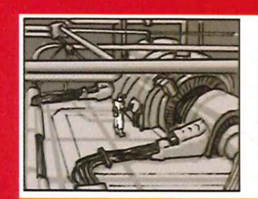
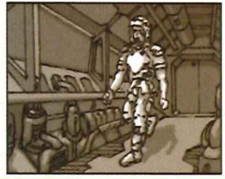
INFORMACIÓN ADICIONAL

¡CORRE, PINKY!
Si la versión de Xbox se parece a la de PC (no es una conversión, después de todo), tu primer encuentro con Pinky será cuando éste cargue a través de una puerta de metal para ir a por ti. Perrito bueno.

ENTRESIJOS
El Día de *Doom*: desde su lanzamiento en diciembre de 1993, *Doom* ha vendido más de tres millones de copias y se encuentra en el Olimpo de los videojuegos.

PRECISIÓN MILITAR

No se trata sólo de empujar polígonos por ahí...





Para conferir al juego una sensación más cinematográfica, id ha contratado al escritor Matthew Costello para escribir el guión y la historia de *Doom III*.



Todo lo que planea se pasa a un *storyboard*, para que el estudio sepa exactamente en qué está trabajando, desde la primera escena a la batalla final.

La primera entrega de Doom queda en la memoria colectiva como el día en que nació un género

cohete o un demonio teleportador. Los cadáveres caen, dan tumbos y se desmoronan como si fuesen reales. Ninguna otra consola actual tiene la potencia para presentar *Doom III* de la forma en que queremos».

De hecho, el juego se acerca tanto a un infierno viviente como esperarías ver en Xbox. Todo *Doom III* está ideado como ejercicio claustrofóbico y empalagoso con el objeto de que te ensucies los pantalones. Para asegurarse de que el equipo mantiene ese rumbo, el grueso del equipo de programación se ha concentrado en la experiencia para un jugador. El equipo cree, con razón, que para un juego del calibre de *Doom 3*, es la experiencia para un jugador la que clavará sus retorcidas uñas en tus nervios. El multijugador, aunque un beneficio secundario del juego y no el único propósito de su existencia, promete ser impresionante.

«Nuestra mayor adición para Xbox es la posibilidad de jugar la experiencia para un jugador en modo cooperativo con un amigo», afirma Willits. «El multijugador también será uno de los títulos vitales de *Xbox Live*, con toneladas de descargas y adiciones. También podrán competir hasta cuatro jugadores en entornos que aprovechen las cosas que podemos hacer con la luz, las sombras, la física y el sonido. El hardware de Xbox rendirá más de lo que lo ha hecho jamás. Es increíble ver *Doom III* funcionando, en toda su gloria visual, en Xbox.»

Este *Doom*, como todos los que están implicados en él destacan con ansiedad, va de asustarte hasta hacerte perder la razón, de estremecerte cuando te ataquen y de sentir tu corazón golpeando con fuerza tu pecho. Una vez más, *Doom* ostentará un realismo tan depravado que no nos sorprendería que volviera a las portadas de la prensa amarilla diez años después. Como dice a menudo Willits, toda la intención de *Doom III* es «acojonar al personal». Está en camino. Prepárate.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LIBRE DE LLAVES
Buenas noticias para los *fans*: *Doom III* no te exigirá encontrar llaves para abrir puertas, pero habrá zonas secretas que tendrás que descubrir.

Los nuevos reyes

Abróchate el cinturón que nos vamos de paseo con los juegos más rápidos que te depara el futuro más inmediato de Xbox

↑ ¿Has visto qué nivel de detalle? Pues cuando lo veas en movimiento se te desencajará la mandíbula.

RalliSport Challenge 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2004**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.DICESE**

SI ERES de los que creen tener gasolina corriendo por las venas en lugar de sangre, estás de enhorabuena, ya que este mes te hemos preparado un reportaje especial sobre los próximos nuevos reyes de la velocidad en Xbox que debería saciar tu sed de combustible. ¿Crees que algo como *Project Gotham Racing 2* es insuperable? ¿Piensas que los circuitos de Xbox no pueden albergar más velocidad y caballos de potencia? Estás equivocado. Hemos tenido el enorme placer de ser testigos presenciales de lo que se está cociendo en de algunas compañías que quieren irrumpir en el género de la conducción y lo que hemos visto nos ha dejado sin palabras.

Últimamente, el género de la conducción es el que más sorpresas y alegrías nos ha deparado. Al ya mencionado *Project Gotham Racing 2* podríamos añadirle su primera parte (que aguanta el paso del tiempo estoicamente al igual que *Halo*), *Burnout 2*, *Colin McRae Rally 3 y 4*, *Midtown Madness 3*, *Need for Speed: Underground*, *TOCA Race Driver* y muchos otros títulos que han demostrado una y otra vez que estamos ante uno de los géneros más prolíficos del mundo de los videojuegos. Cierto es que todos ellos se basan en pisar el acelerador hasta el fondo y llegar el primero a la meta. Pero también es cierto que todos y cada uno de estos juegos ofrecen algo diferente con respecto a sus competidores, ya sea más velocidad, coches, circuitos o modos de juego. Al igual que nosotros, querido lector, lo más probable es que te estés preguntando qué queda ya por ofrecer o por inventar. Podríamos soltarte una charla la mar de aburrida sobre la evolución de los videojuegos en la historia, pero hemos pensado que sería mejor contarte todos los pormenores de los mejores juegos de conducción que se lanzarán al mercado este mismo año y que juzgues tu mismo si la espera valdrá la pena. Y para empezar, nada mejor que una de las secuelas más esperadas, *RalliSport Challenge 2*.

Los chicos de Digital Illusions crearon un título la mar de digno para el lan- »



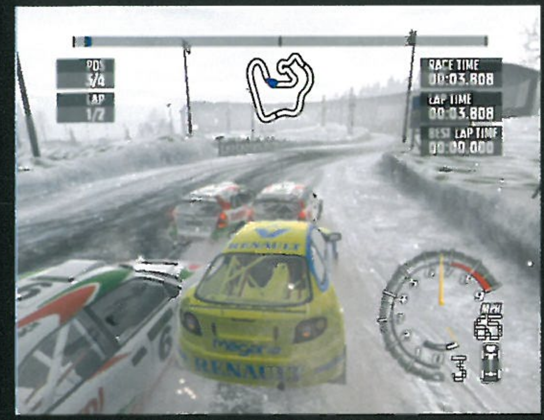
↑ Conducir en la oscuridad es notablemente más difícil.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO

El elenco de coches que desfilarán por los circuitos de *RalliSport Challenge 2* será de los que quitan el hipo. A los ya típicos Subaru Impreza, Peugeot 206, Citroen Xsara y Toyota Corolla, habrá que añadir los famosos y peligrosos coches del grupo B, que fueron prohibidos hace ya algunos años debido a su incontrolable potencia en caballos. ¿Que no sabes qué coches son estos? Pues el Lancia 037, el Ford RS200, el Audi Quattro y algunos más. Cuando pongas tus manos en *RC 2* sabrás por qué prohibieron estas bestias.

de la velocidad



Las carreras sobre hielo son como el patinaje artístico. No te precipites y cuidado con el freno de mano.



La cámara te seguirá en todo momento, incluso cuando te salgas de la pista.



El polvo dificulta la conducción de tu perseguidor.



Qué bonito... Espera a verlo después de una carrera.

Cuando puedas, comtempla el paisaje.

El control es todo lo suave que cabe esperar y la respuesta de los coches es muy precisa

zamiento de Xbox, pero en vistas de la evolución de sus competidores, no podían quedarse en una simple secuela que incluyera más coches y más circuitos. Lo de insuflar más polígonos y texturas al aspecto visual es algo que siempre suele suceder en toda secuela que se precie, así que evitaremos entrar demasiado en ese tema. Pero la verdad es que un simple vistazo a las capturas del juego ya deja entrever que algo ha cambiado en esta saga. Y lo ha hecho para mejor.

Todo, absolutamente todo es más detallado y rápido. El control es todo lo suave que cabe esperar y la respuesta de los coches a los martilleos de los gatillos (acelerador y freno) es tan precisa que da miedo. Pero ahí no acaba la cosa. Lo mejor de todo es sin duda la sensación de velocidad y la fuerza de los coches, es decir, la *mala leche* que tienen los caballos virtuales que se esconden bajo el capó de bestias como el Lancia 037, el Subaru Impreza o el Ford RS200, que son tan sólo algunos de los vehículos que se podrán conducir a lo largo de multitud de niveles en *RalliSport Challenge 2*. Si te gusta el género de la conducción, lo más probable es que hayas echado el guante a alguna de las versiones de *Colin McRae Rally* y, probablemente, también te habrás dado cuenta de que aún y tratándose de juegos que apuestan por la simulación pura y dura, la sensación de velocidad se queda un poco corta. ¿Cómo se entiende eso? ¿Cómo es posible que coches con más de 300 caballos de potencia no arranquen el asfalto del suelo? Cosas de la programación. El caso es que en *RC 2*, si te pasas con el acelerador, el coche derrapará y dará una vuelta de 180º. Así las gastan los automóviles en esta nueva joya de la velocidad. Pero no te preocupes, con unas pocas carreras te puedes hacer fácilmente con el control y puedes convertirte en un piloto experto dispuesto a alcanzar las posiciones más altas de la clasificación.

Y no podemos terminar sin antes hablar de la variedad de escenarios y competiciones en las que podrás tomar parte. Claro está, habrá las típicas carreras contrarreloj, pero también podrás competir con hasta tres coches más en circuitos cerrados, podrás participar en carreras cruzadas (dos vehículos que comparten circuito) y podrás deslizarte en pistas de hielo para llegar a la meta el primero. Estamos ansiosos por ver la versión final de este juego, que promete ser el no va más en el género.

Momentos cumbre

Volverás a recuperar esa afición por ver las repeticiones de tus carreras.



Si consigues poner la última marcha, lo más probable es que termines enzarzado en un aparatoso accidente.



Los saltos son muy espectaculares, pero al chasis de tu coche no le gustan tanto como a ti.



Ninguno de los pilotos salió herido en esta escena, aunque todos volvieron a casa y se retiraron del mundo de la competición.



El coche será la prueba más evidente de tu forma de conducir. Se despedazará para recordarte lo buen conductor que eres.



Deberás conducir con precaución ya que cualquier accidente puede destrozar tu coche y provocar tu abandono inmediato de la carrera.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿OPORTUNIDAD DESAPROVECHADA? Podrás imaginar muy bien nuestra sorpresa cuando nos enteramos de que *Richard Burns Rally* no incluirá ningún modo para jugar a través de *Xbox Live*. Ya que *Colin McRae Rally 04* tampoco incluye esta opción, hubiera sido una oportunidad excelente para los chicos de Warthog Sweden de tomarle la delantera a *Colin*. Todavía falta algún tiempo para que aparezca el juego y podría producirse algún que otro milagro, pero mucho nos tememos que no será así. Una verdadera lástima para todo el mundo.

El principal competidor del señor *McRae* empieza a enseñar los dientes

Richard Burns Rally

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **WARTHOG SWEDEN**
- EDITOR: **SCI**
- LANZAMIENTO: **ABRIL 2004**
- JUGADORES: **1-8**
- WEB: **WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM**

AUNQUE ya ofrecimos información acerca de este título en nuestra revista, no podíamos dejar de lado uno de los juegos que se perfila como un auténtico competidor para la saga de *Colin McRae Rally* en su propio terreno. Si bien el fantástico *RalliSport Challenge 2* también está ambientado en el mundo de los rallies, algunos aspectos que incluye lo apartan un poco de la línea marcada por *Colin* y pueden compaginarse el uno con el otro perfectamente. Pero *Richard Burns Rally* pretende ofrecer una experiencia de rally simulada pura y dura, al estilo *Colin McRae Rally* y, para que no lo tachen de *copión*, los chicos de Warthgod Sweden y SCi se han dejado las uñas intentando crear el simulador de rallies más realista visto hasta la fecha.

Uno de los aspectos con los que intentarán atacar a la competencia es en la física de los coches y en el comportamiento de estos sobre diferentes terrenos de juego. Los programadores de *Richard Burns Rally* se han olvidado de todo lo visto en los juegos de conducción que hay actualmente en el mercado y han intentado crear una experiencia totalmente única. Y por lo que hemos visto hasta el momento, lo están consiguiendo de maravilla. ¿Algunos ejemplos? Pues para compararlo un poco con la serie de *Colin*, te diremos que aquí los daños serán mucho peores que en la saga de Codemasters y que cualquier accidente grave que tengas echará al traste toda la carrera. Además, los coches serán más rápidos y notarás su potencia en todo momento. Se acabó lo de salirse un poco de la carretera y quedar frenado. Los caballos que esconderá tu vehículo se encargarán de arrancar la hierba que se interponga en tu camino sin problema alguno.

En lo que se refiere a modos de juego, *Burns* tampoco se quedará corto y, aunque el juego todavía no está terminado al cien por cien, lo visto hasta ahora debería asustar ya un poco a los chicos de Codemasters.

Así que si disfrutabas como un niño de los duelos reales entre McRae y Burns, ahora le llega el urno a la competición virtual. Los motores ya empiezan a rugir.



El Subaru, tu fiel amigo.



La sensación de velocidad y peligro será de las que hacen época.



Nos encanta el asfalto porque es donde podemos correr más.

Cuando la belleza y la velocidad se funden a base de polígonos y texturas

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

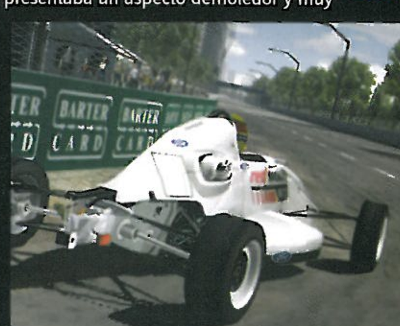
INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
- EDITOR: **CODEMASTERS**
- LANZAMIENTO: **ABRIL 2004**
- JUGADORES: **1-2 A PANTALLA PARTIDA, 2-8 SYSTEM LINK, 2-16 CON XBOX LIVE**
- WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**

AUNQUE el título de este nuevo juego de Codemasters lleve un *2* al final (cosa que suele indicar que se trata de una secuela), la verdad es que estamos ante una saga que empezó hace ya algunos años en la PSone. Y tantas entregas ha habido de esta serie como nombres distintos ha tenido y sigue teniendo. Y lo mejor de todo es que cada nueva secuela ha superado a su predecesor. Es de suponer entonces, que *TOCA Race Driver 2* será la mejor entrega hasta la fecha y que hará las delicias de todos los aficionados a las carreras de alta velocidad.

Al igual que sucede con *RalliSport Challenge 2*, los programadores de *TRD2* no han querido limitarse a las carreras en circuitos cerrados y de asfalto que siempre han caracterizado a esta saga. En esta ocasión y, en un intento para desarrollar el título de conducción más completo del mercado, Codemasters se las ha apañado para meter en un solo título 15 estilos de competición diferentes, 35 coches, 33 campeonatos y 58 circuitos. Aunque algunas pistas son de producción propia (como las pistas de hielo y los circuitos al más puro estilo *Nascar*), la mayoría de las carreras se llevarán a cabo en circuitos reales de todas partes del mundo. Y hablando de realismo, ese parece ser otro de los aspectos más cuidados en el nuevo título de conducción de Codemasters. Hace poco pudimos comprobar la seriedad con la que se toman estos chicos la simulación en sus juegos (*Colin McRae Rally 04*), y parece que *TOCA Race Driver 2* seguirá los mismos derroteros que sus compañeros.

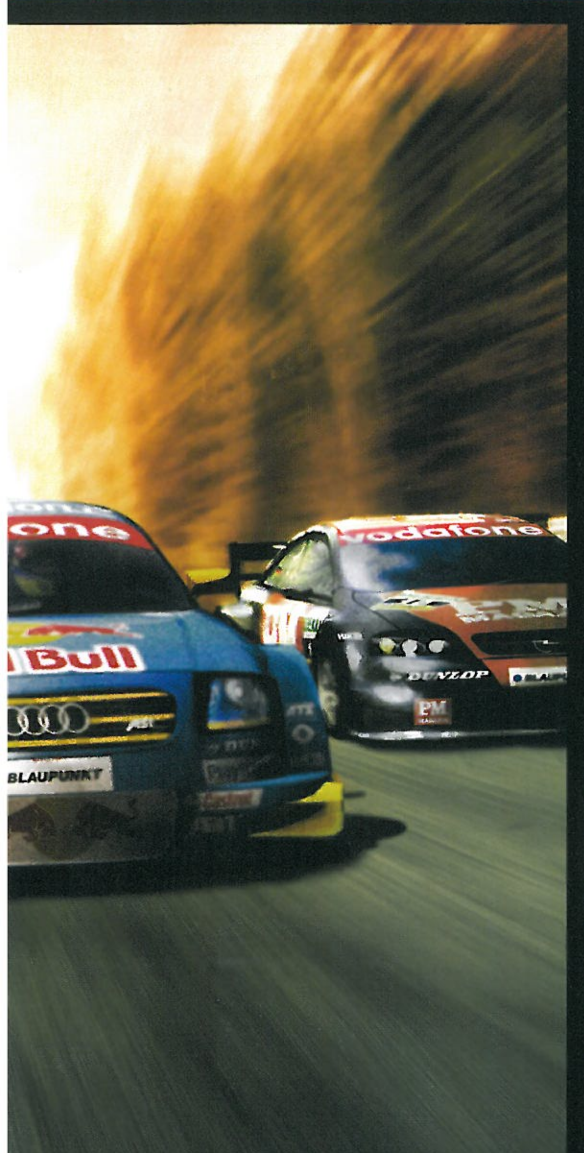
Todo se está cuidando hasta el más mínimo detalle para que cada carrera con *TRD2* sea una experiencia única y lo más real posible. Desde el sistema de control hasta la física de daños de los vehículos, pasando por los escenarios, los rugidos de los motores, el comportamiento de los coches y la inteligencia artificial de los otros pilotos, todo, absolutamente todo se está cuidando hasta niveles exagerados. La versión que hemos podido probar del juego no estaba ni de lejos terminada, pero aún así, presentaba un aspecto demoledor y muy

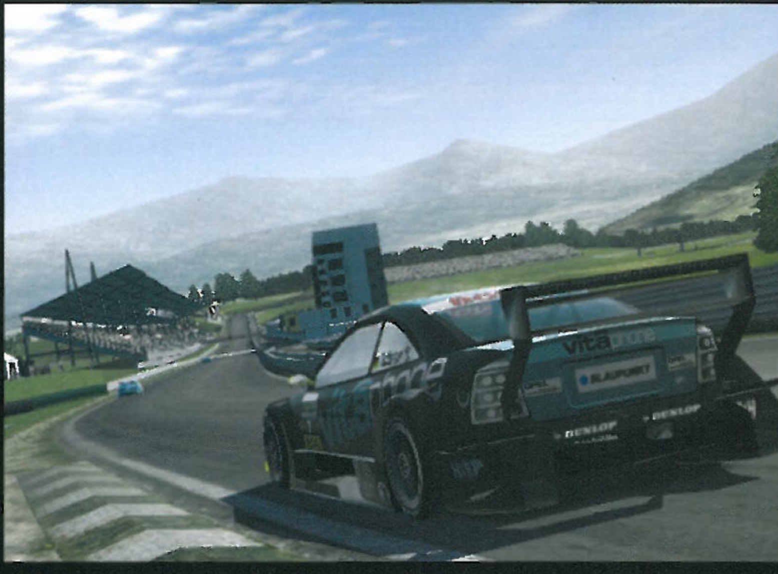


Lo dicho, para todos los gustos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Y SE HIZO LA LUZ... Y LOS REFLEJOS
Uno de los aspectos que siempre llama la atención en los juegos de conducción es la luz y los reflejos en los coches. En el caso de *TOCA Race Driver 2* se ha utilizado un nuevo sistema de reflejos que te dejará, literalmente, ciego. Tienes que verlo para creerlo. No hace falta decir que esto añade aún más realismo a un título ya de por sí *ultrarrealista*.





↑ El nuevo título de Codemasters se perfila como la experiencia más realista jamás vista.

TRD2 parece tenerlo todo para alzarse en lo más alto del podio del género

INFORMACIÓN ADICIONAL

PREFERENCIAS
Al igual que sucede en casi todos los simuladores de conducción, en el título de Codemasters podrás ajustar el coche a tus gustos y preferencias para conseguir arañar segundos en cada carrera. Casi todo el coche será configurable.

CAMPEÓN MUNDIAL
TRD2 incluirá una increíble opción para jugar a través del servicio *Xbox Live* y podrás participar en carreras de hasta 16 jugadores simultáneos. Además de eso, habrá más de 100 tablas en las que dejar grabado tu nombre si eres lo suficientemente bueno como para conseguir tiempos récord en tus vueltas.



↑ ¡Aparta de mi camino!



Si pudieras escuchar cómo ruge...

Cuidado o te cargarás el radiador.

Difícil van a tenerlo las otras compañías para superar el título de Codemasters. *TRD2* parece tenerlo todo para alzarse en lo más alto del podio del género de la conducción y lo va a hacer siguiendo las directrices de la simulación y dejando totalmente de lado los aspectos arcade, que no parecen gustar demasiado a los usuarios de hoy en día.

Uno de los aspectos que más gratamente nos ha sorprendido de esta nueva entrega es la variedad de coches. En algunas ocasiones, algunos juegos de conducción tienen centenares de coches que se comportan de la misma forma y al final terminas utilizando siempre el mismo ya que es imposible diferenciarlos entre sí a no ser que sea por su aspecto exterior. En *TRD2* no es así, desde el fabuloso Ford GT hasta el Aston Martín Vanquish, pasando por camiones y otros engendros automovilísticos, todos se comportan de forma diferente y requieren de ti una conducción acorde con sus características. Y si su comportamiento es totalmente realista, igual lo es la forma en que puedes destrozarlos. Lánzate contra una pared a 170 km/h y ya puedes despedirte de la carrera. Tu coche quedará echo una *piltrafilla*. Así son las carreras de verdad y así es la simulación en el juego de Codemasters.

Siempre hemos sido seguidores incondicionales de la serie *Toca* y todo parece indicar que esta nueva entrega no defraudará a nadie y conseguirá reunir en un solo juego lo mejor de la velocidad y la simulación.



↑ Cada motor sonará diferente.

Para todos los gustos

Los buenos conductores se adaptan a cualquier vehículo.



↑ No todos los vehículos rápidos tienen que ir pegados al suelo, un buen 4x4 también puede alcanzar grandes velocidades.



↑ El Mitsubishi Lancer Evo es ya un clásico de los juegos de conducción, pero nunca había tenido mejor aspecto.



↑ No esperes batir ni conseguir vueltas rápidas con estos trastos.



↑ El aspecto gráfico de *Burnout 3* será la envidia de todos los juegos de conducción.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»NUEVO MOTOR
Para esta tercera entrega de su serie Criterion está utilizando un motor nuevo con el que han creado algunos de los efectos especiales más espectaculares que se podrán ver en un videojuego.

»¿SIN XBOX LIVE?
Burnout 3 contará con diversas modalidades multijugador, pero en principio los usuarios de Xbox sólo podremos disfrutar de las opciones de juego que no sean *on line*, debido a la falta de acuerdo entre Microsoft y Electronic Arts sobre el servicio *Xbox Live*. Ahora bien, insistentes y fiables rumores apuntan a que ambas compañías están muy cercanas a limar sus asperezas sobre este tema...

Vuelven las rápidas carreras de *Burnout* y lo hacen bajo la tutela de Electronic Arts

Burnout 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **CRITERION**
- EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
- LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.EA.COM**

LA APARICIÓN del primer *Burnout* fue toda una revolución. Ofrecía una velocidad nunca antes vista en un título de conducción y unos accidentes que casi te dolían de verdad. Su secuela, *Burnout 2*, fue todo lo que se espera de ella y mucho más. Superaba en todo a su predecesor y ponía el listón tan alto que ni siquiera podíamos imaginarnos qué podían hacer los chicos de Criterion si algún día decidían llevar a cabo una tercera entrega. Pero la evolución tiene esas cosas y, después de ver las primeras capturas de *Burnout 3*, tenemos que reconocer que comparado con este tercer capítulo de la serie, los dos primeros juegos nos parecen *prehistóricos*.

Aunque en un principio pueda parecer que no tiene mucha importancia, no podemos dejar de comentar que la compañía desarrolladora Criterion se ha desentendido de Acclaim (el editor de las dos primeras entregas) y se ha ido hacia los cuarteles generales de Electronic Arts para crear esta nueva entrega de su aclamada y exitosa serie. Al igual que han hecho con la saga de *Timesplitters*, Electonic Arts será la productora de *Burnout 3* y esperamos de corazón que no la conviertan en una franquicia más y que nos inunden con secuelas y secuelas que ofrezcan pocas novedades con respecto a sus entregas anteriores. Pero antes de vaticinar lo que pueda pasar con *Burnout 4*, *5* y *6*, deberíamos centrarnos un poco con el *3* y examinar lo que va a ofrecernos este nuevo y espeluznante arcade de conducción.

Aunque parece ser que lo que se lleva últimamente en el género de la conducción es la simulación pura y dura, la saga de *Burnout* (con todos sus elementos arcade) ha cuajado a la perfección en las consolas de nueva generación y, especialmente en Xbox, donde puede ofrecer los mejores gráficos y sonido.

Poco se sabe acerca de esta nueva entrega, pero ya podemos avanzarte que absolutamente todo se ha mejorado y que será, sin duda alguna, el mejor título de toda la saga. Puedes estar seguro de que seremos los primeros en informarte sobre cualquier noticia que trascienda acerca de este fabuloso arcade que ya nos está haciendo babear incesablemente.



↑ Las colisiones son espectaculares.



↑ Con la potencia gráfica de Xbox, los efectos de blur son innecesarios.



↑ Los accidentes serán tan aparatosos como siempre.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TOÑOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos en color para tu movil
envia WAP21 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 93
36170 35937 36648 36487 36525 36213 36232 36613 37030 36903
35492 36155 35546 36103 36329 36326 36337 36904
36518 35365 35427 35501 35230 36634 37515 35542 36927
36448 37177 36303 36215 35568 35332 45007 45015 35935
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
Encontrar
36164 36244 35819 35221 35934 35559 36523 35980
I LOVE YOU
35440 35528 36000 35476 35494 35438 35425 35540 35550 35954
animaciones
anim185
37184
37271
ANIMACIONES
top videojuegos
envia PJ14 seguido de espacio y código de tu juego al 7494
juegos@sinfindejuegos.com
Novedad BeyonceCalendar 147903
CALL OF DUTY
CALLOFDUTY cod CALL
DANGEROUS ROADS cod 147394
DEEP PATROL cod 147395
DRAGON & DRACULA cod 147396
FARMER JONES cod 147397
LO+PEDIDO
111561 Betris
111564 Chess
107159 b-man
110266 Space Pinball
111584 Mobiball
111582 M-Football
ITALIAN Italian Job
XMEN X-Men 2
TOP Top Gun
movilstation
TOP JUEGOS
envia JAVA49 seguido de espacio y el código del juego interactivo al 7808
o llama al 806 41 69 97
SPLINTER CELL
SOLITAIRE
BAMM
1005 1014 1084 1013 1281 1251
LO+PEDIDO
1018 Rayman 3
1086 Nightmare Creatures
1011 Siberian Strike
1012 Skate and Slam
1088 XIII
1089 Splinter Cell Extended Ops
1223 Vampire
logos y tonos
envia LT37 + cód prod + marca movil al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 93
09022 26000 24072 02026
02373 02100 09106 12034
Inicio
KoRn
01027 18043 06360 21031
59812 Buleria David Bisbal
55058 Cara al sol Himno
54407 Tengo Queco
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62023 Simpsons tv
62073 Shin Chan Tv
53389 Dos gardenias Latin lovers
55024 Himno de la Legion Himno
68002 Cant del Barca himno
68014 Hala Madrid himno
54395 Los Serrano Fran Perea
59792 Hey ya Outkast
55011 Himno de España Himnos
51075 Gladiator cine
55025 Partido Popular Himno
LO+PEDIDO
62037 Twin peaks tv
62096 Los tapitas Anuncio Once
54275 Me muero por c. Alex Ubago
54387 Loca Malena Gracia
51016 James Bond cine
51005 El Exorcista cine
54391 Son de amores Andy y Lucas
51027 Mission impossible cine
62027 Fraggle rock tv
62039 Rasca y pica tv
51021 La Pantera rosa cine
55022 Els segadors Himno
51003 El bueno el feo y el malo cine
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
144094 144095 144100
movil clips
moviclips para tu movil envia VIDLET20 + código del video al 7494
144153 144132 144143
147519 144138 144098
tonos polifonicos
O LLAMA AL 806 41 69 93
envía TONOS26 espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
84431 DEVUELVEME EL AIRE DAVID BUSTAMANTE
84429 AUNQUE NO PUEDA VERTE ALEX UBAGO
84428 ASTURIAS MELENDI
84427 OLVIDATE DE MI IGUANA TANGO
84425 STILL ON MY BRAIN JUSTIN TIMBERLAKE
84364 TOXIC BRITNEY SPEARS
84359 RED BLOODED WOMAN KYLIE MINOGUE
84267 BULERIA DAVID BISBAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
84090 TENGO QUECO
80025 THE SIMPSONS THEME
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
84068 DU HAST RAMMSTEIN
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80143 LA PANTERA ROSA THEME
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
84440 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS TEMA PRINCIPAL
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE PREZIOSO
80044 ROCKY FILM
80096 PULP FICTION FILM
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80125 MORTAL KOMBAT FILM
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
LO+PEDIDO
83585 LIBERTINE KATE RYAN
83601 UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS RAMAZZOTTI
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR TELEVISION
83912 SOMEDAY NICKELBACK
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
82341 CUANDO TÚ VAS CHENOA
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
80252 ROCK SUPERSTAR CYPRESS HILL

Juiced

Los creadores del nunca aparecido *Lamborghini* nos traen un título revolucionario al que pudimos jugar en sus oficinas en exclusiva mundial

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- **DESARROLLADOR: JUICE GAMES**
- **EDITOR: ACCLAIM**
- **LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2004**
- **JUGADORES: 1-2 A PANTALLA PARTIDA, 1-6 SYSTEM LINK / XBOX LIVE**
- **WEB: WWW.JUICEGAMES.COM**

HACE ya algunos meses tuvimos el enorme placer de incluir en el DVD de la revista una demo de un título de conducción que prometía ser el no va más del género. Se llamaba *Lamborghini* y todos aquellos que lo hayan probado estarán de acuerdo con nosotros en que se trataba de un título con mucho futuro. Era de aquellos juegos que hubieran sacado más de un nueve en nuestro veredicto. Pero por desgracia, pocos días después de recibir la versión final nos comunicaron que el juego no aparecería en el mercado debido a que se cancelaba su producción. ¿Por qué? Pues porque la compañía que lo estaba produciendo, Rage Software, tuvo que cerrar sus puertas. Pero no todo estaba perdido, el estudio que estaba desarrollando el juego para Rage, »



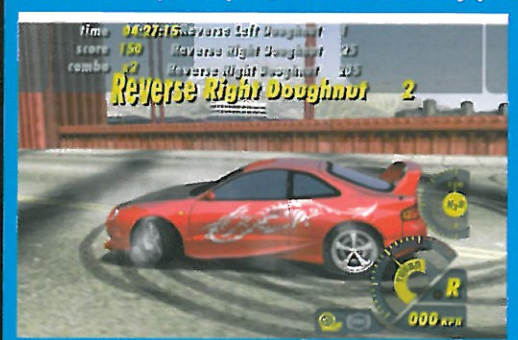
↑ El motor gráfico utilizado nuevo y nada tiene que ver con al malogrado *Lamborghini*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» DE PASEO CON MR... Para aquellos que estén ansiosos de ponerse al volante de un coche y surcar las carreteras de la ciudad, se incluye el modo Cruise en el que podrás conducir libremente y a tus anchas para llevar a cabo todo tipo de acrobacias con las que impresionar a los líderes de otras pandillas automovilísticas. Impresiónalos de verdad y quizás te inviten a participar en alguna de sus carreras para ganarte más respeto en el modo Carrera.

Depura tu conducción

Cuanto más practiques, más acrobacias y piruetas podrás realizar a lomos de tu vehículo.



DONUT: Acelera y tira del freno de mano para realizar un giro completo.



GIRO EN U: Consigue un giro de 180º y sumarás una buena cantidad de puntos.



GIRO EN J: Tira del freno de mano en una curva y no perderás ni un ápice de velocidad.



FRENO DE MANO: Cuando lo domines, utilízalo en todas tus acrobacias.



Nunca pierdas de vista al coche que tienes delante.



¿Has visto los reflejos?



Sólo nos faltaría esa luz roja parpadeante...

Podrás ordenar a amigos controlados por la IA de Xbox para que hagan lo que tú quieras en cada carrera

Warrington, se puso manos a la obra en otro juego de conducción tan sólo dos días después del cierre de su productora. Hemos estado casi diez meses estrujándonos el cerebro para imaginar cómo sería su próxima creación y, por fin, hemos podido poner las manos encima a *Juiced*, un título que nos recuerda a *Lamborghini* en muchos aspectos y que trae consigo lo mejor del género.

Aunque el estudio Warrington ha cogido algunas de las ideas que habían pensado para *Lamborghini*, ellos mismos nos han confesado en exclusiva que toda la tecnología utilizada en su flamante nuevo juego es absolutamente... pues eso, nueva. Uno de los aspectos en los que más han disfrutado los chicos de Warrington es en el modo de personalización de los coches, algo que no podían incorporar en *Lamborghini* ya que se trataba de una licencia y tenían que ceñirse a unos modelos reales ya existentes. Pero eso no sucede en *Juiced*. Aquí podrás personalizar tu coche de manera similar a como podías personalizar las motos de *MotoGP 2*. Y es que si vas a correr por los circuitos de *Xbox Live*, lo mejor es hacerlo con un estilo propio, ¿no crees? Para que te hagas una buena idea de lo que te espera en este terreno, sólo tienes que echarle un vistazo a la película *A Todo Gas* para coger un poco de inspiración y transformar tu coche en *Juiced* como lo hacían los protagonistas de aquel filme. Esto no afectará mucho a la jugabilidad general del juego, pero sin duda añade nuevas características y consigue llevar el género de la conducción hacia nuevos terrenos. Si puedes vestir de formas estrafalarias a los *skaters* de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*, ¿por qué no ibas a poder hacer lo mismo con los coches de tu juego preferido?

Aunque todas estas nuevas características no servirían de nada si el juego no pegara fuerte en el aspecto más importante: la conducción en sí. Si probaste nuestra demo de *Lamborghini*, ya puedes hacerte una idea de lo que te espera y, si no la probaste, te diremos que se trata de un juego condenadamente rápido y con un control tan preciso que te quitará el sueño. Pero donde *Juiced* conseguirá sobresalir por encima de sus competidores es en el sistema de control de pandillas que incluirá. En pocas palabras, este sistema divide una ciudad en ocho partes controladas por pandillas con las que deberás ganarte el respeto para poder tomar parte en sus carreras ilegales. Además de tu coche, también podrás dar órdenes a amigos controlados por la IA de la máquina para que hagan esto o lo otro en según qué carreras. Podríamos decir que estamos ante el primer juego de conducción por equipos y, cuanto más pensamos en ello, más nos gusta. Nos cuesta imaginar lo increíbles que podrán llegar a ser las partidas de *Juiced* a través de *Xbox Live*.

Y podríamos seguir hablando de las virtudes que se esconden bajo el capó de *Juiced*, pero como su lanzamiento está previsto para septiembre de este año, vamos a guardarnos algunas cosas para los meses venideros. La espera se va a hacer muy larga.

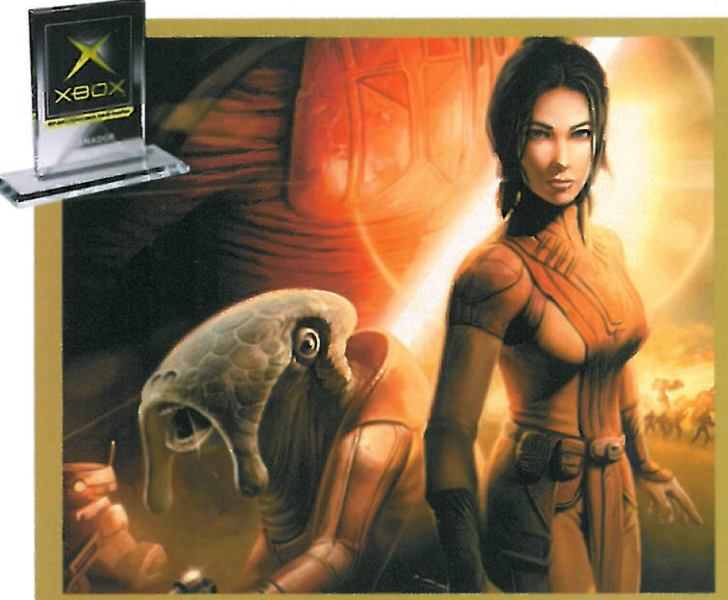


PREMIOS DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 2003

DOS AÑOS después de su lanzamiento, el catálogo de Xbox está repleto de excelentes títulos, y en particular la cosecha de 2003 ha sido especialmente fructífera. Bien es verdad que si repasamos el reportaje que publicamos en el número 11 de la ROX correspondiente a enero del año pasado, en el que se adelantaban los juegos que se lanzarían a lo largo de 2003, muchos de los más esperados no han alcanzado el objetivo de ser publicados en la fecha inicialmente prevista (entre ellos nombres tan destacados como *Halo 2, Kameo, Doom 3, Ninja Gaiden, Fable* o *Perfect Dark Zero*), pero no menos cierto es que otros muchos de ellos no sólo lo hicieron, sino que además alcanzaron otra meta aún más importante: cumplimentar las expectativas creadas. De estos últimos son precisamente de los que vamos a hablar, pues por segundo año vamos a seleccionar los mejores juegos publicados durante 2003.

No hace falta decir que como ocurre con todas las listas, no pretendemos tener en nuestro poder la verdad absoluta, y aunque nos gustaría que vuestros criterios coincidiesen con los nuestros, ya se sabe, para gustos... colores. Los galardones que a continuación se enumeran responden al criterio consensuado de la redacción de Xbox y no necesariamente a la puntuación que se le otorgó en su momento a cada juego al ser analizado.

En cualquier caso, y como ya hicimos el año pasado, os vamos a dar la posibilidad a los lectores de que elijáis vuestros títulos preferidos, lo que a la postre servirá también para contrastar vuestros gustos y los nuestros.



JUEGO DEL AÑO

NOMINADOS: STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY, PROJECT GOTHAM RACING 2, FIFA 2004, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

☆ GANADOR ☆

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

LA COMBINACIÓN del talento de Bioware con una licencia con tanto peso como la de *Star Wars*, no sólo cumplió con las expectativas que sobre este proyecto se tenían, sino que incluso se fue un paso más allá y este juego sorprendió a propios y a extraños por su calidad, su jugabilidad y su profundidad. Es más, nos atreveríamos a decir que probablemente se haya convertido en el RPG más jugado por los que nunca se han sentido atraídos por este tipo de juegos. Por todo lo dicho, y por convertir a los usuarios de Xbox en la envidia de los poseedores de otras plataformas que no han podido disfrutar de este juego, hemos elegido a *Los Caballeros de la Antigua República* como mejor juego del año 2003. Y ahora a esperar a que llegue *Jade Empire*...

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

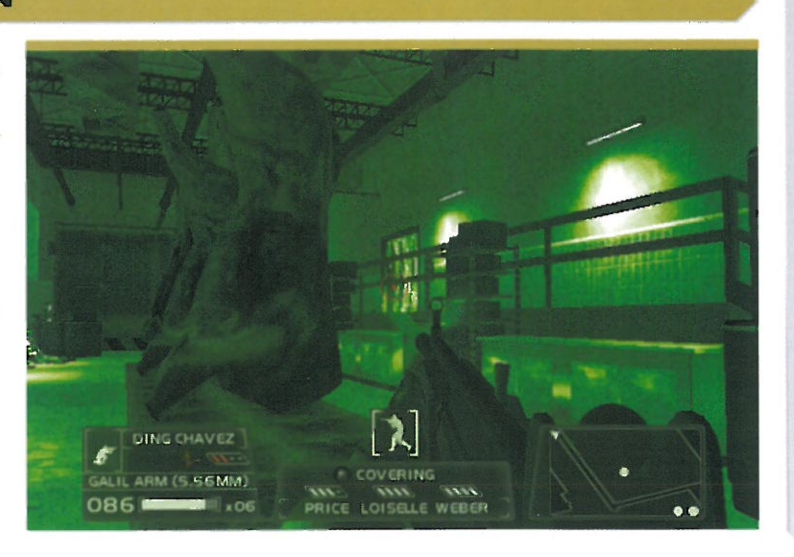
NOMINADOS: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3, INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR, FREEDOM FIGHTERS



☆ GANADOR ☆

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

SI YA EL AÑO pasado *Splinter Cell* estuvo a punto de hacerse con el galardón en esta categoría y sólo se lo impidió la existencia de ese fenómeno llamado *Halo*, en este caso Ubisoft sí se ha llevado el gato al agua y lo hace con otro título proveniente de la «factoría Tom Clancy». Como hemos repetido ya sobradamente en los últimos tiempos, los shooters tácticos se han convertido en uno de los géneros preferidos por los usuarios de Xbox, y por ello no es ni mucho menos casualidad que un juego de este estilo se haya convertido en el objeto de nuestras preferencias. Y por cierto, la cosa no se queda ahí, pues Ubisoft ya se perfila como un serio competidor para el premio del año que viene en esta misma categoría con la reciente edición de *Pandora Tomorrow*...





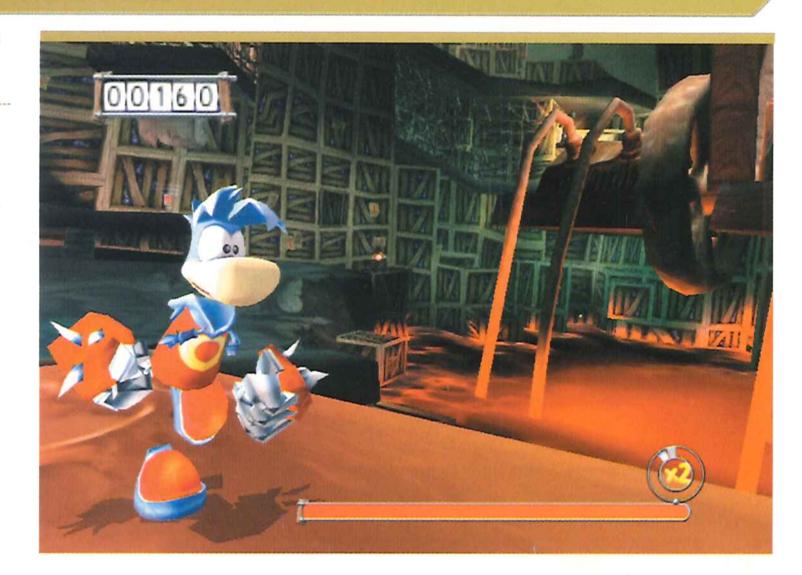
MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

NOMINADOS: VEXX, RAYMAN 3, FUTURAMA, VOODO VINCE, WALLACE & GROMIT

☆ GANADOR ☆

RAYMAN 3

OTRA DECISIÓN verdaderamente ardua, y es que desde el principio todos nos encontramos con el «corazón partío» entre la calidad y fidelidad con el original de *Futurama*, y la apuesta segura que era la tercera entrega de la mítica saga *Rayman*. Si nos decantamos finalmente por este último fue principalmente no sólo por reconocer los méritos de un personaje que nos ha proporcionado horas y horas de diversión desde su irrupción en el mundo de los videojuegos, sino sobre todo por que *Rayman 3* es un plataformas en estado puro, mientras que *Futurama* sólo en determinados momentos se inscribe dentro de «los cánones» del género. Y tal vez de alguna forma nuestro subconsciente está pidiendo a gritos con este premio que Ubisoft se ponga manos a la obra con la cuarta entrega y que vuelva a estar repleta de imaginación, colorido, jugabilidad, originalidad...



MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

NOMINADOS: MOTO GP 2, BURNOUT 2, COLIN MCRAE 04, RACING EVOLUZIONE, PROJECT GOTHAM RACING 2

☆ GANADOR ☆

PROJECT GOTHAM RACING 2

EL AÑO PASADO este premio se convirtió en uno de los más controvertidos, y por aquella cosa de tropezar dos veces en la misma piedra la redacción de la ROX se ha visto de nuevo envuelta en acaloradas discusiones para tratar de dilucidar el merecedor de este premio. Y lo cierto es que la controversia estaba más que justificada, porque con semejantes aspirantes ha habido que recurrir prácticamente al «photo finish» para dictaminar cuál era el ganador. Al final, el galardón se lo ha llevado la secuela de *Project Gotham Racing*, y os tenemos que decir que uno de los factores que más han influido en nuestra decisión es el buen aprovechamiento que de *Xbox Live* hace este título, algo de lo que no todos sus competidores pueden presumir... Así que, creemos justo ganador este título que, además, te permite competir en las calles de Barcelona. Seguro que nunca has bajado las Ramblas tan rápido. ¿O sí?



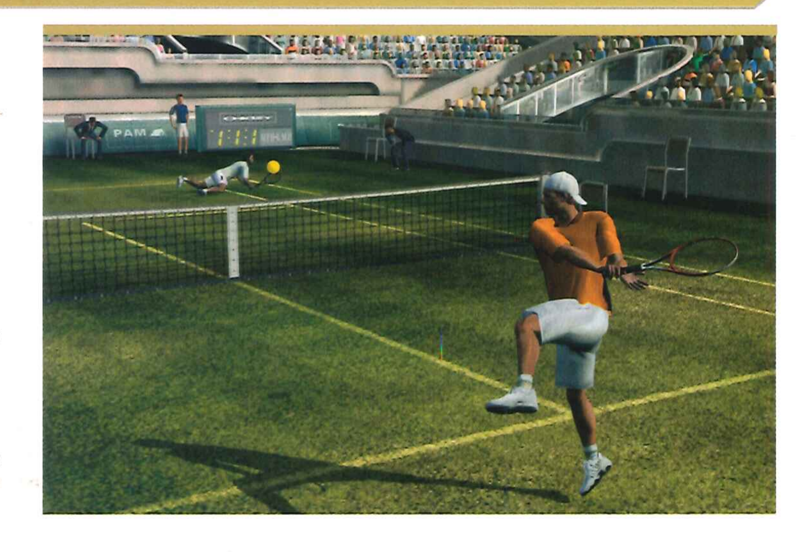
MEJOR JUEGO DEPORTIVO

NOMINADOS: FIFA 2004, NBA LIVE 2004, LINKS 2004, TOP SPIN

☆ GANADOR ☆

TOP SPIN

DIFÍCIL, muy difícil, tanto que sólo después de cinco sets y tras un «tie break» de infarto, *Top Spin* ha conseguido hacerse con este galardón. Y es que aunque sus rivales han vendido muy cara su derrota, en nuestro corazoncito de jugones se ha impuesto un argumento de peso: sí, es cierto que las últimas ediciones tanto de *FIFA* como de *NBA Live* son sensacionales, pero son dos juegos que ya nos tienen acostumbrados a la excelencia, y sin embargo en el subgénero de los simuladores de tenis (que tantas alegrías nos han dado en otras plataformas -recuérdese *Virtua Tennis* o *Match Point*-) faltaba un juego que colmase nuestras expectativas. *Top Spin* lo ha hecho, y su logro bien merece este reconocimiento en forma de premio. Lo mejor del tenis ya está disponible en tu xbox. ¡Disfrútalo!



» MEJOR JUEGO DE LUCHA

NOMINADOS: CAPCOM VS SNK 2 EO, TAO FENG: FIST OF THE LOTUS, SOUL CALIBUR II



☆ GANADOR ☆

SOUL CALIBUR II

POR FIN UN premio en el que desde el primer momento y por absoluta unanimidad toda la redacción de la ROX estuvo de acuerdo. Y no sólo por que los otros contendientes no estuvieran a la altura del campeón o por ser la secuela de un juego de reconocido prestigio: si hemos elegido a *Soul Calibur II* como mejor juego de lucha de 2003 es por méritos propios, por su jugabilidad, por su calidad gráfica y sobre todo, por sus maravillosas animaciones. Tan cierto como esto es sin embargo otra cosa en la que también todos hemos estado de acuerdo: pese a este premio, *Soul Calibur II* no es sin embargo el juego que estábamos esperando para devolver toda su gloria al antaño todopoderoso género de los *beat'em'up*. Habrá que seguir esperando porque los aficionados al género no nos resistimos a poder jugar a un gran *beat'em'up* en nuestra Xbox.

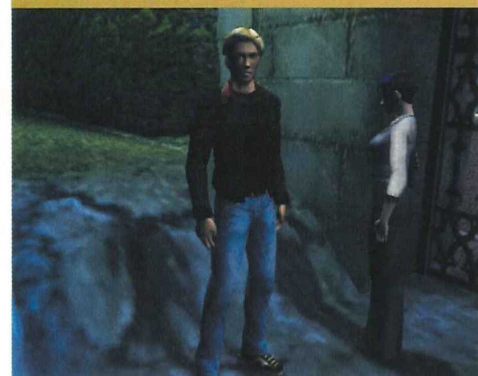
» MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

NOMINADOS: STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA, BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN, PIRATAS DEL CARIBE, PROJECT ZERO, SYBERIA

☆ GANADORES ☆

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA, BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN





EVIDENTEMENTE, para nadie será una sorpresa que en esta categoría figure el nombre de *Los Caballeros de la Antigua República*. Ya le hemos distinguido como mejor juego del año y por tanto era más que lógico que también reinase en su propio género. Sin embargo, no hemos querido que se quede sólo en lo más alto del podium, y no sólo por que había otro juego que también atesoraba una gran calidad en su interior, sino sobre todo por recompensar de alguna forma el enorme impulso e innovación que la publicación de la tercera entrega de la saga *Broken Sword* ha supuesto para el campo de las aventuras gráficas. Con ello reconocemos también expresamente la incansable labor que desde sus inicios Revolution Software ha desarrollado para mantener la pujanza de este género ahora en franca recuperación.

» MEJOR JUEGO DE DEPORTES EXTREMOS

NOMINADOS: TONY HAWK'S UNDERGROUND, SSX 3, AMPED 2



☆ GANADOR ☆

TONY HAWK'S UNDERGROUND

SÓLO TRES contendientes y cualquiera de ellos podría haberse llevado el galardón y nadie lo hubiese discutido. ¿Por qué entonces la última entrega de la saga *Tony Hawk* y no los dos últimos aspirantes a mejor juego de *snowboard* de la historia? Pues incluso contrariando las puntuaciones que en su momento se otorgó respectivamente a cada uno de estos juegos, hemos preferido premiar la innovación frente al inmovilismo. Y es que aunque tanto *SSX3* como *Amped 2* son excelentes juegos, la verdad es que su apuesta resultaba francamente convencional para lo visto en este género. Sin embargo, la saga *Tony Hawks* se internó en veredas poco transitadas cuando decidió cruzarse con una jugabilidad cercana a la de *GTA*. Sólo por su atrevimiento, y por los caminos que puede haber abierto para futuros juegos, este galardón es para él.



Ábrete paso hasta el número 1.

Microsoft game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.

XSN SPORTS

XBOX LIVE



it's good to play together

xbox.com/topspin

›PREMIOS DE LA ROX 2003

»MEJOR JUEGO BASADO EN UNA LICENCIA

NOMINADOS: HARRY POTTER QUIDDITCH, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY, INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR, FUTURAMA, STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

EVIDENTEMENTE, después de arrasar en las taquillas del mundo entero y de conseguir ni más ni menos que 11 Oscar de la Academia, nosotros también nos hemos rendido a los encantos de *El Retorno del Rey*. Y no sólo porque seamos fanáticos de la obra de Tolkien o porque somos de los que veneramos al «freaky» de Peter Jackson por estar tan loco como para atreverse a rodar una trilogía que otros muchos creyeron irrealizable, sino porque además Electronic Arts ha puesto toda la carne en el asador y ha realizado una magnífica adaptación en forma de videojuego de la película, un juego que en realidad incluso sin la licencia ya sería destacable. Y teniendo en cuenta lo acostumbrados que estamos los jugones a ver cómo grandes licencias son desaprovechadas, la cosa es todavía más de agradecer...



»JUEGO MÁS ORIGINAL

NOMINADOS: KUNG FU CHAOS, VOODO VINCE, XIII, CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE, GRABBED BY THE GHOULIES



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

COMO YA comentábamos anteriormente en el apartado de los juegos de lucha, a veces el ganador no lo es tanto, al menos si tenemos en cuenta el nivel general de los aspirantes al título. Y es que en la selección de juegos nominados se pueden encontrar títulos que destacan por resultar originales en algunos de sus aspectos (gráficos, ambientación, jugabilidad), pero no en todos y cada uno de ellos. De hecho, este premio nos ha hecho reflexionar acerca de un factor que resulta cada vez más evidente: la originalidad es un bien cada vez más escaso, que se compensa con un derroche de calidad técnica, gráficos deslumbrantes y espectaculares efectos especiales. De momento, habrá que conformarse con lo que hay, y la original ambientación y jugabilidad de *Crimson Skies* nos ha decantado por este título.



»PEOR JUEGO DEL AÑO

NOMINADOS: TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES, CELEBRITY DEATHMATCH, DIE HARD VENDETTA

☆ GANADOR (¿PERDEDOR?) ☆

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

YA LO DECÍAMOS cuando hablábamos del premio obtenido por *El Retorno del Rey* a mejor juego basado en una licencia: este terreno suele dar lugar a temibles aberraciones que parecen indicar que, a veces, cuando el presupuesto para un juego se gasta en pagar los derechos para usar una determinada licencia, luego los recursos para proceder a su desarrollo quedan automáticamente reducidos al mínimo... No sabemos si ese fue el caso del juego que hemos elegido como peor del año, pero desde luego hay que reconocer que la decepción que nos hemos llevado con *Terminator 3* ha sido de órdago... Y sí, por ello justamente, y a pesar de que había otros títulos con peor calidad técnica global (pero también con menos ínfulas), nos hemos vuelto tan implacables como las máquinas de Skynet. Hasta nunca, baby...



»JUEGO DEL AÑO SEGÚN LOS LECTORES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX

Tal y como prometíamos al principio de estas líneas, vais a tener vuestra oportunidad para elegir los mejores juegos editados durante 2003 para Xbox. Os vamos a proponer que votéis a vuestros tres títulos favoritos. Con todas las votaciones recibidas se confeccionará una lista de diez juegos que reunirá los mejores juegos para Xbox según el criterio de los lectores. Para participar sólo tenéis que enviar el cupón adjunto antes del día 7 de mayo. La lista con los diez juegos elegidos será publicada en el número 28 de la ROX, correspondiente al mes de junio. Para participar en la encuesta envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española.** ***Premios Juego del año*** **Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.**



1º ....

2º ....

3º ....

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: .... C.P.: ....

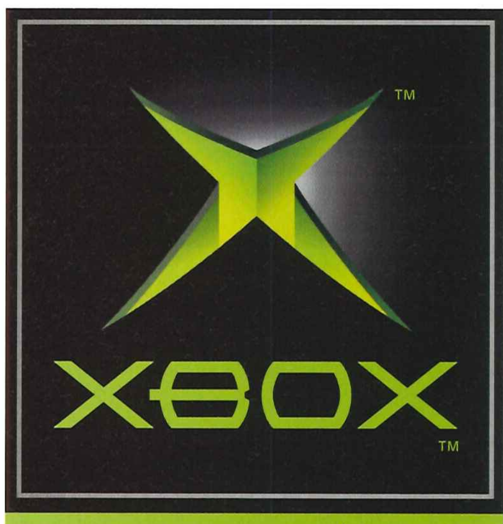
Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



WWW.EXWAP.COM · VALIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE
COLORGRAFIX
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: ANI espacio y el código
3060702 3060703 3060704 3060705 3060706 3060707 3060708 3060709 3060710
3060711 3060712 3060713 3060714 3060715 3060716 3060717 3060718 3060719
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com.
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: COL espacio y el código
3060632 3060633 3060634 3060635 3060636 3060637 3060638 3060639 3060640 3060641 3060642 3060643 3060644 3060645
3060646 3060647 3060648 3060649 3060650 3060651 3060652 3060653 3060654 3060655 3060656 3060657 3060658 3060659
3060660 3060661 3060662 3060663 3060664 3060665 3060666 3060667 3060668 3060669 3060670 3060671 3060672 3060673
3060674 3060675 3060676 3060677 3060678 3060679 3060680 3060681 3060682 3060683 3060684 3060685 3060686 3060687
3060688 3060689 3060690 3060691 3060692 3060693 3060694 3060695 3060696 3060697 3060698 3060699 3060700 3060701
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
TONOS
POLIFONICOS MONOFONICOS
EXITOS
3060771 evanes. my inmortal 3060720
3060772 iguana t. olvidate... 3060721
3060773 andy/lucas y en tu... 3060722
3060774 queco tengo 3060723
no disp. las niñas el mundo.. 3060724
3060776 bisbal buleria 3060725
3060777 canto loco la madre. 3060726
3060820 kylie red blooded... 3060727
3060778 pink god is a dj 3060728
3060779 metallica nothing... 3060729
Envía: PO (esp) y el código
3060780 metallica frantic 3060730
3060781 madonna love... 3060731
3060782 metallica the un... 3060732
3060783 red hot by the way 3060733
3060784 red hot universally... 3060734
3060785 l.park crawling 3060735
3060786 l.park faint 3060768
3060787 queen another one... 3060736
3060788 mm the reflecting... 3060737
3060789 mm the dope show 3060738
3060790 rasmus in the shad.. 3060739
3060791 eminem my name is 3060760
3060792 eminem the way i ... 3060767
3060793 evanes. imaginary 3060740
3060794 evanes. going under 3060741
3060795 50 cent 21questions 3060742
3060796 mago oz la costa ... 3060743
3060797 justin t. i'm loving it 3060744
3060798 offspring hit hat 3060769
3060799 prodigy fire 3060745
3060800 c aguilera fighter 3060746
3060801 beyonce me myself 3060747
3060802 pacman juego 3060748
3060803 dragon ball juego 3060749
3060804 lord rings cine 3060750
3060805 men in black cine 3060751
3060806 coche fantastico tv 3060752
3060807 matrix cine 3060753
no disp. swat cine 3060754
3060809 picapiedra cine 3060755
3060809 terminator cine 3060756
3060810 mision impos. cine 3060757
3060811 simpson tv 3060758
3060812 a powers cine 3060759
3060813 f addams cine 3060760
3060814 madrid centenario 3060761
3060815 barcelona himno 3060762
3060816 at madrid himno 3060763
3060817 queen champion 3060764
3060818 outkast the way... 3060765
3060819 outkast hey ya 3060766
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
viawap
PANTALLAS DINAMICAS
Envía: DIN espacio y el código
3060607 3060612 3060617 3060622 3060627
3060608 3060613 3060618 3060623 3060628
3060609 3060614 3060619 3060624 3060629
3060603 3060605 3060610 3060615 3060620 3060625 3060630
3060604 3060606 3060611 3060616 3060621 3060626 3060631
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com.
WWW.EXWAP.COM
exwap
WAP EXPERIENCE
5011
POR SMS
1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES
2 viawap
ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A", Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
3 806 488 569
POR TELEFONO
JUEGOS JAVA
KIX 102
ASTEROBLASTER 103
DEMOLITION ZONE 104
DESCARGA
Envía la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
¿QUE QUIERES EN TU MOVIL?
¡Ya nos lo puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días.
Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje.
Ejemplo: PIDO RAUL JUGADOR DE FUTBOL
¡SORPRENDELE!
ENVIAR A TUS COLEGAS
ES MUY FÁCIL
Envía: COLEGA (espacio) palabra clave (espacio) código del producto (espacio) y el número de móvil de tu colega.
COLEGA COL 3906904 648987534
ALONSO FORMULA 1
ALONSO
envía
WAP ALONSO
viawap
Compatibilidad
Ver pantallas color
LOGOS LG (esp) código
3060499 3060515
3060500 3060516
3060501 3060517
3060502 3060518
3060503 3060519
3060504 3060520
3060505 3060521
3060506 3060522
3060507 3060523
3060508 3060524
3060509 3060525
3060510 3060526
3060511 3060527
3060512 3060528
3060513 3060529
3060514 3060530
DIBUJOS/SALVA.
¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía: SAP espacio y el código
3060561 3060562 3060563 3060564 3060565 3060566 3060567 3060568
3060569 3060570 3060571 3060572 3060573 3060574 3060575 3060576
3060577 3060578 3060579 3060580 3060581 3060582 3060583 3060584
3060585 3060586 3060587 3060588 3060589 3060590 3060591 3060592
3060593 3060594 3060595 3060596 3060597 3060598 3060599 3060600
3060601 3060602 3060531 3060532 3060533 3060534 3060535 3060536
3060537 3060538 3060539 3060540 3060541 3060542 3060543 3060544
3060545 3060546 3060547 3060548 3060549 3060550 3060551 3060552
3060553 3060554 3060555 3060556 3060557 3060558 3060559 3060560
Compatibilidad: Válido para móviles compatibles con salvapantallas y mensajes con imágenes. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com.
Insultos Anónimos
NO SABRAN QUIEN FUE
ELLOS ELLAS MADRE
GORDOS FEOS TONTOS
A QUE ESPERAS
INSULTO 648987534 FEOS
FANTASIA EROTICA
envía
WAP FANTASIA
viawap
AMORIMETRO AMOR
¿enamorados? si teneis futuro el amorimetro te lo dira
envia
LOVE (nombre) (nombre)
ejemplo: LOVE EVA PEP
válido para todas las marcas y modelos de móviles
IMAGENES ¡EROTICAS!
¡atrevete!
envia
WAP STAR
viawap
COCHES FANTASTICOS
envia
WAP COCHES
viawap
MODELOS BELLISIMAS
envia
WAP MODEL
viawap
HUMOR envía: CHISTES
LOS MEJORES CHISTES
ja ja ja
ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON · LG · PHILIPS · TSM · PANASONIC · MITSUBISHI · NEC · SENDO



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

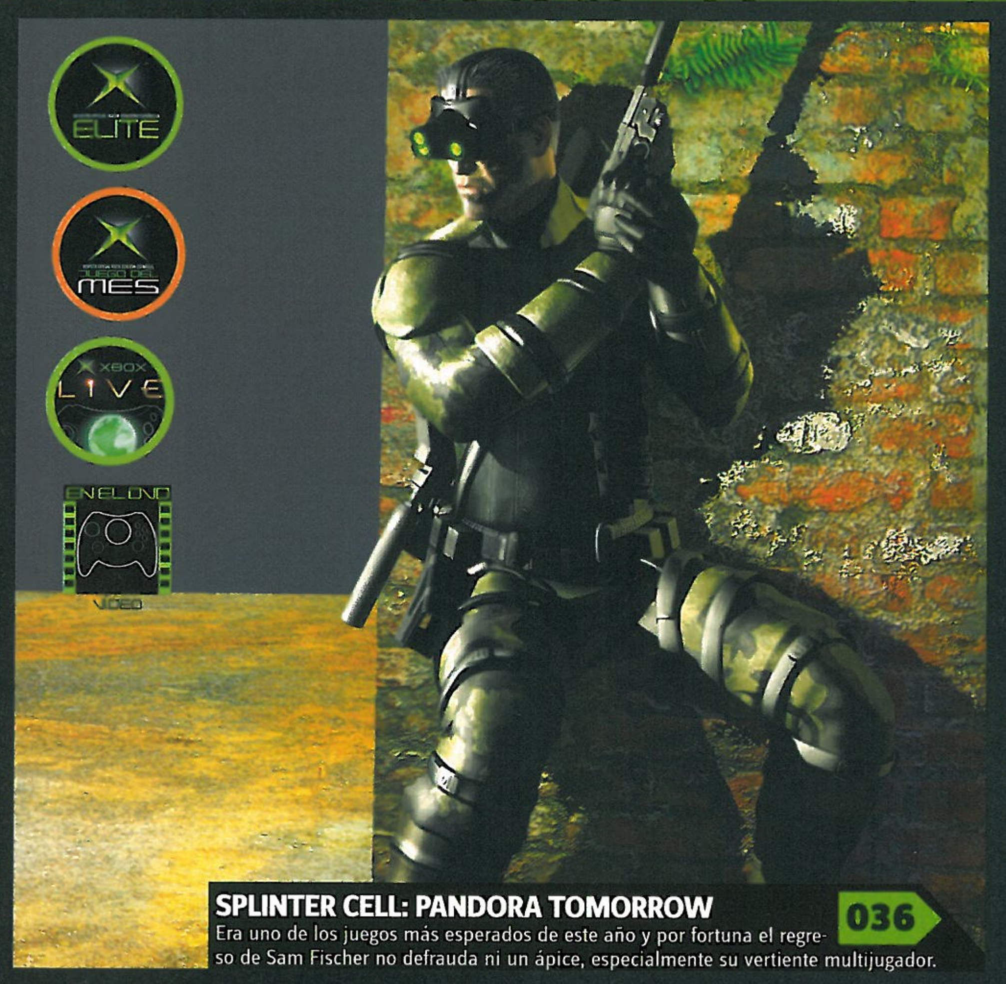


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW 036

Era uno de los juegos más esperados de este año y por fortuna el regreso de Sam Fischer no defrauda ni un ápice, especialmente su vertiente multijugador.



SILENT SCOPE COMPLETE 046

Diseñado originalmente para los salones recreativos, este arcade resulta más o menos disfrutable en función de si lo juegas con una pistola de luz o no.



SONIC HEROES 064

Si antaño fue junto con Mario uno de los pilares de los videojuegos, el erizo de Sega demuestra con este juego que vivió tiempos mejores.



WHIPLASH 052

Un extraño juego protagonizado por unos aún más peculiares animalejos que resulta eso... chocante. Tu decides si para bien o para mal.



SPHINX Y LA MALDITA MOMIA 058

Una pequeña gema escondida y también una de las grandes sorpresas de la temporada. Divertido, original y con muchas horas de juego por delante.



MANAGER DE LIGA 2004 050

Vuelve oportunamente actualizado uno de los mejores y más completos managers futbolísticos que puedes encontrar en el mercado.



ROBOCOP 054

El debut del futurista policía en Xbox no puede ser más decepcionante... Murphy se merecía sin duda un juego mucho mejor que éste.



DANCING STAGE UNLEASHED 056

Si puedes hacerte con una alfombrilla de baile, este juegos se convertirá en uno de tus pasatiempos favoritos.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Fisher regresa con importantes novedades... en el modo on line

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT SHANGAI**
EDITOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1-4 EN XBOX LIVE, SYSTEM LINK**
WEB: **WWW.SPLINTERCELL.COM/**
PEGI: **+16**



Nueva aventura de envergadura internacional y consecuencias catastróficas para el agente secreto que mejor se mueve entre las sombras.

HA TRANSCURRIDO poco más de un año desde el lanzamiento del Splinter Cell original para Xbox. Y vaya un año que ha sido para su editor y desarrollador, la compañía francesa Ubi Soft. Al único título capaz de plantar cara al popularísimo Metal Gear Solid dentro del género de infiltración -o sigilo, como prefiráis- le han seguido una galería de títulos -desde Beyond Good & Evil a Prince of Persia, pasando por Rainbow Six 3, Rayman 3, XIII o Ghost Recon: Island Thunder, entre otros- que conforman uno de los catálogos más completos que puede ofrecer una compañía hoy en día.

Con todos estos antecedentes, el jugador puede esperar la nueva entrega de las aventuras de Sam Fisher con la tranquilidad que da un desarrollador que parece encontrarse en estado de gracia. Las únicas dudas giran en torno a las novedades que aportará una secuela que sigue a un título ejemplar en tan corto espacio de tiempo. Novedades que escasean en la aventura que ocupa el modo de juego off line y abundan en el original modo on line que debuta en este Pandora Tomorrow. Pero vamos por partes.

Ubi Soft ha afrontado el desarrollo de la segunda aventura de Sam Fisher aplicando la máxima habitual en estos casos: más, más grande y mejor. Pero también lo ha hecho sin desviarse un milímetro de la mecánica de juego que subyace tras los enloquecidos gadgets, los »











Ahora Fisher puede disparar mientras se encuentra colgado o encaramado en cualquier sitio.

PUZZLES No siempre se trata de ser discreto.

No todos los obstáculos que encuentra Fisher tienen que ver con evitar ser descubierto. Un operativo secreto también debe saber resolver esos pequeños puzzles que evitan la rutina en el trabajo. Puzzles que tampoco abundan.

Sam se introduce en el metro de París buscando la entrada a un laboratorio criogénico repleto de tipos con malas intenciones. Pero antes de llegar allí, un muro de fuego interrumpe su camino.

Un disparo certero sobre la llave de paso de la tubería libera el agua. El fuego desaparece, pero el vapor resultante le obligará a recorrer los siguientes metros con la ayuda de la visión térmica.

espectaculares juegos de luces y sombras y la amplísima galería de animaciones para el protagonista principal. *Pandora Tomorrow* es, exclusivamente, un juego de infiltración y sigilo. Es el único planteamiento que tiene cabida y al que el jugador debe atenerse en todo momento. A veces, de forma un tanto forzada y otras dejándose llevar por el intenso *thriller* interactivo que es todo el conjunto del juego.

Tras el sugerente título de *Pandora Tomorrow* se esconde un argumento ambientado en un futuro cercano -2006-, que tiene su punto de partida en la crisis que se produce en la embajada estadounidense de la recientemente democratizada Timor Oriental, que ha sido tomada por el que será villano principal del juego, el guerrillero Suhadi Sadono. Third Echelon, la organización militar secreta para la que trabaja Fisher, toma cartas en el asunto y envía allí a su mejor hombre. No para encargarse del líder guerrillero, sino para recoger información sobre el terreno acerca de un hombre de la CIA que se encuentra en el interior de la embajada y salir de allí antes de que nadie se de cuenta de su presencia.

Lo que sigue es el juego del gato y el ratón entre nuestro hombre y Sadono, quien ha puesto en marcha un temible plan de chantaje terrorista que incluye la amenaza de un ataque biológico en territorio estadounidense. Ataque que ya está preparado y listo desde el primer momento del juego. Lo único que impide la activación es la llamada telefónica que Sadono realiza cada día para decir la clave que pospone 24 horas más el desastre: *Pandora Tomorrow*.

Una historia escrita por el autor de la primera entrega -JT Petty- y que se mueve dentro de los cánones habituales de las obras que incorporan el conocido *Tom Clancy's* antecediendo al juego. En esta ocasión, la narración se beneficia de una menor dispersión y cierto afán por conducir la historia de forma más clara y concisa de lo que se hacía en el primer *Splinter Cell*. Como en aquel, la historia progresa a través de secuencias de corte cinemáticas y las conversaciones que

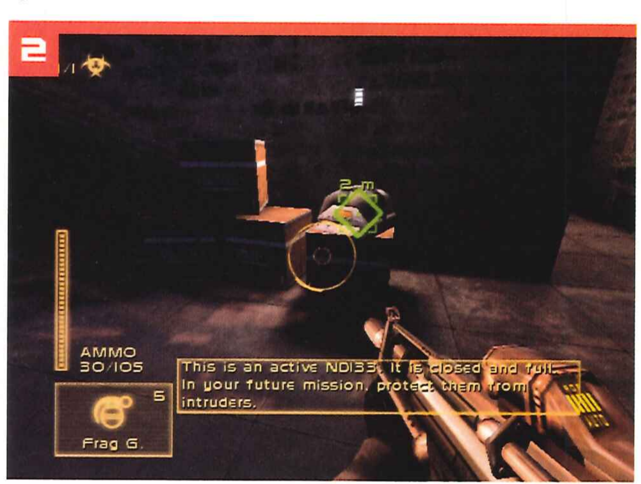
ESPÍA O MERCENARIO

Elige quién quieres ser en el modo multijugador on line.

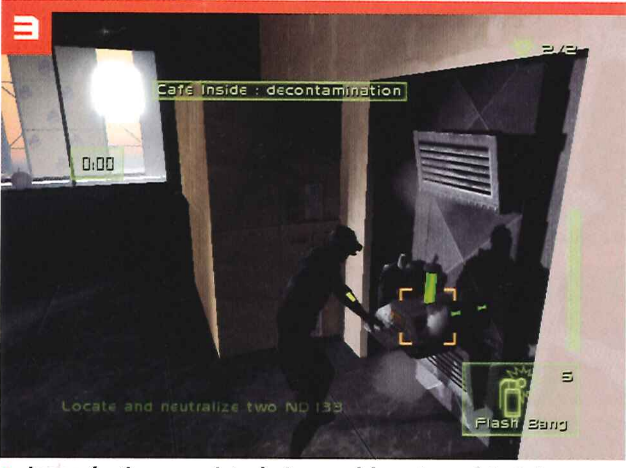
Tres tipos de juego: Neutralización, Sabotaje y Extracción. Todos ellos giran en torno a las unidades de almacenamiento ND133 que contienen las cepas de viruela. Puedes jugar como un espía de Shadownet o un mercenario Argus. No es una elección banal.



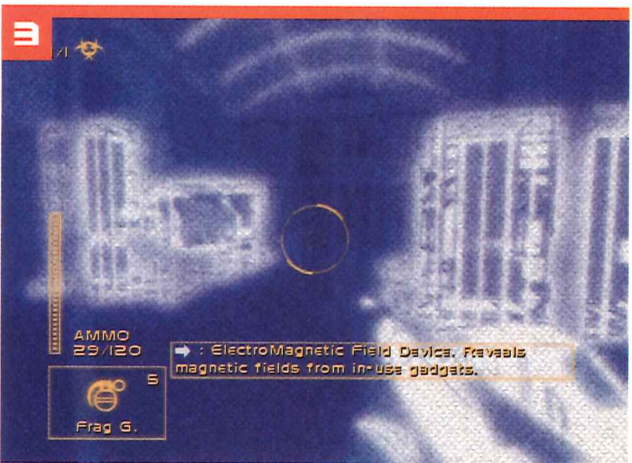
Controlados desde una perspectiva en tercera persona, los espías Shadownet son una copia exacta de Sam Fisher.



Los mercenarios se manejan desde una perspectiva en primera persona. Su papel es defender los contenedores ND133 con las cepas de viruela.



Los espías tienen que introducirse en el área sin ser detectados para neutralizar los ND133 con las cepas de viruela.



La visión electromagnética que utilizan los mercenarios es ideal para localizar a espías escondidos.



Los distintos modos de visión impiden que un mercenario se sienta confiado escondido entre las sombras.



La linterna es otro de los recursos que emplean los mercenarios contra las abundantes sombras de este juego.

Sam mantiene con ciertos personajes o, simplemente, espía. Quizás se deba a la nacionalidad de Ubi Soft, pero *Pandora Tomorrow* consigue ofrecer una historia que escapa a alguno de los tópicos del género y presenta una historia con más sombras de las habituales y unos personajes con algunos matices entre el blanco y el negro, lo que es de agradecer.

Con tan sólo 16 meses de diferencia entre los lanzamientos de *Pandora Tomorrow* y su predecesor, no es razonable esperar grandes diferencias en el apartado gráfico. Ubi Soft ha vuelto a emplear el mismo motor gráfico -basado en la tecnología Unreal- que ya convirtió a *Splinter Cell* en uno de los títulos punteros de Xbox. Ha añadido algunas mejoras -principalmente en cuanto a animaciones para los personajes- y también ha exprimido al máximo el magnífico sistema de iluminación del juego. El resultado es un título espectacular que ofrece un mundo de juego enormemente consistente y que casi pasa por nuevo gracias a la variedad de localizaciones y escenarios. Fisher vuelve a pasearse por medio mundo -de Indonesia a Estados Unidos, pasando por Francia e Israel-, pero esta vez incluye en su recorrido espacios abiertos y otros verdaderamente originales que terminan por convertirse en los protagonistas del juego. La misión que se desarrolla en el tren de alta velocidad entre París y Niza ofrece momentos dignos del

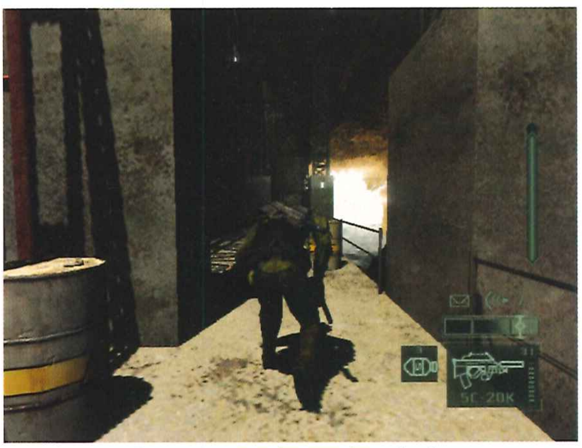
INFORMACIÓN ADICIONAL

¡MUÉVETE, SAM!
Entre las nuevas animaciones del protagonista las hay para movimientos ya conocidos y nuevas acciones. El famoso salto *con las dos piernas* -a falta de una denominación mejor, ya nos entendemos- ahora está más desarrollado. Puede desplazar su peso de un pie a otro para coger así más impulso y alcanzar una posición superior. También en esa tesitura, ahora puede desenfundar el arma y disparar. En otra situación y mientras se desliza espalda con pared, puede sortear una puerta con un rápido giro. El personaje se mueve con algo más de velocidad y también puede silbar para atraer a otro personaje a su posición.

CACHIVACHES Y OBJETOS
Uno de los *gadgets* más prácticos es el cable óptico con el que Fisher puede espiar lo que hay detrás de una puerta. El invento incorpora los modos de visión térmica y nocturna, con lo que aventurarse tras una puerta cerrada ya no es tan arriesgado como antes. La cámara señuelo es otro de nuestro favoritos, al igual que las minas *-bobby traps-* que se detonan al tropezar con la cuerda. Por otro lado, los *kits* de medicina ahora pueden utilizarse de forma parcial. Es decir, Fisher emplea la cantidad necesaria para solucionar las heridas del momento y regresar posteriormente si necesita más.

APRENDER EL OFICIO
En esta ocasión no hay tutorial para el jugador. Fisher recibe las explicaciones necesarias a través de la comunicación constante que mantiene con Lambert. Éste le indica qué hacer en los momentos necesarios y el ENSAT -un mini ordenador que recoge toda la información pertinente- proporciona las claves necesarias. En general, el interfaz de Fisher resulta más intuitivo que en *Splinter Cell*.

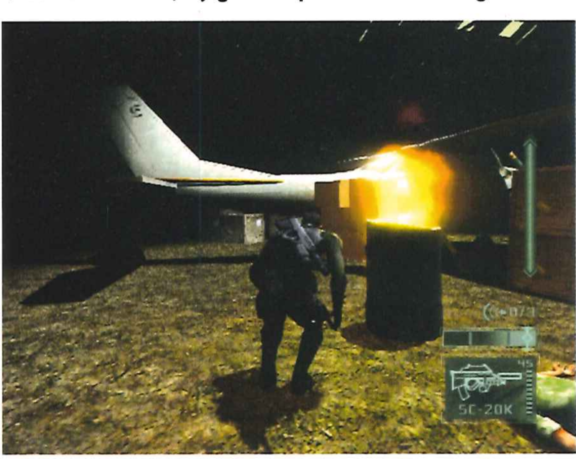




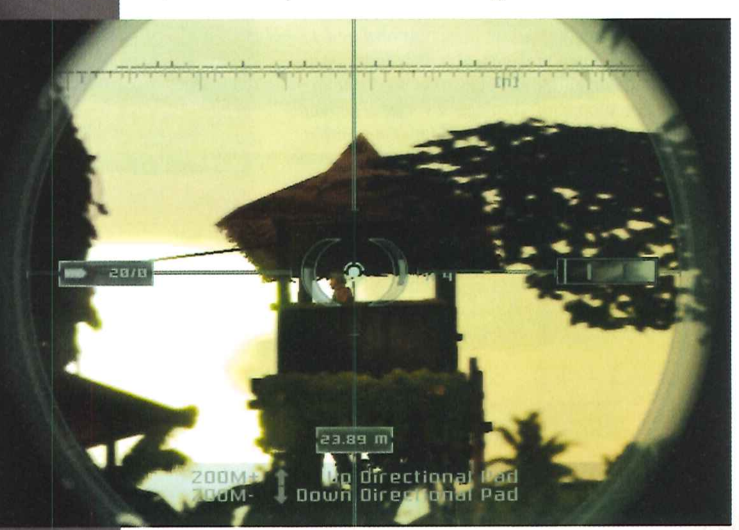
La iluminación en tiempo real se emplea a fondo.



Incluso en acción, el jugador no puede descuidar el sigilo.



Vuelve a emplear un mal sistema de guardado automático.



El zoom ha sido mejorado y tiene mayor alcance.



Pandora Tomorrow vuelve a apostar por el estilo de juego prueba y error.



Fisher al comienzo de la misión en el tren francés de alta velocidad.

mejor *thriller* cinematográfico -el género que Ubi Soft pretende importar a las videoconsolas con la serie, a fin de cuentas- con un Fisher que tan pronto ha de desplazarse por el exterior de un tren que se mueve a trescientos km/hora -por arriba, por debajo, por los laterales, da igual- como dedicarse a la nada violenta tarea de moverse por el interior sin ser detectado y espiar la conversación que hará avanzar la trama. La misión que tiene lugar en la ciudad de Jerusalem -un escenario que incluye civiles y policías israelíes paseando por las calles- es otro de los puntos álgidos del juego. La jungla indonesia, aunque magníficamente resuelta desde un punta de vista estético, es uno de los niveles que más evidencia las limitaciones del juego. Y así hasta ocho localizaciones diferentes.

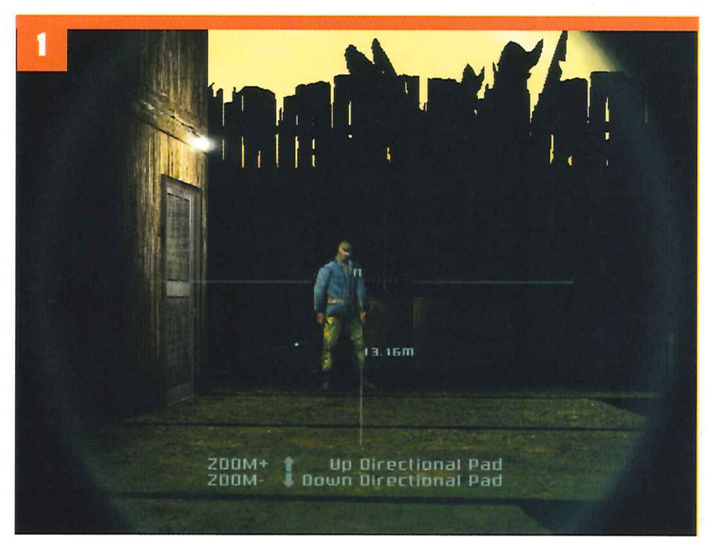
Como todo buen operativo secreto, Fisher cuenta con una amplia colección de *gadgets* que constituyen otro de los puntales del juego. *Pandora Tomorrow* es una aventura que, habitualmente, ofrece varias maneras de resolver las situaciones que se van presentado ante el jugador. Pero esta variedad de opciones tiene mucho más que ver con los medios a disposición del protagonista que con los caminos a seguir dentro de cada escenario. Es decir, *Pandora Tomorrow* es un juego de recorrido lineal -a veces excesivamente lineal, igual que su predecesor- que deja la variedad en manos de la imaginación del jugador y los recursos del protagonista.

Por ejemplo, frente a un vagón lleno de pasajeros que ha de cruzar sin ser descubierto -el ya mencionado nivel del tren-, Fisher puede optar entre apagar la luz general del vagón y tratar de pasar discretamente aprovechando la oscuridad antes de que algún pasajero pueda dar las luces. O esperar a que venga el mencionado impaciente, dejarlo inconsciente y quitarse una preocupación. O atraer a la oscuridad a los sicarios con un silbado y allí encargarse de ellos. O disparar a las pequeñas luces de cada plaza -que no se apagan con el interruptor general- para poder completar el recorrido. O deslizarse por el lateral del vagón cruzando cada ventana cuando en el momento que el ocupante mira hacia otro lado. O... Es sólo un ejemplo entre muchos.

Las situaciones son variadas, los entornos ofrecen distintas posibilidades de acción y los *gadgets* aseguran que Fisher no se lo tenga que jugar todo a una sola carta. Pero eso sí, casi siempre ateniéndonos a la premisa principal: no ser visto ni ser oído. Cuando eso sucede, si no se considera la misión un fracaso y se cancela -casi siempre-, *Pandora Tomorrow* pasa del sugerente planteamiento del sigilo a los pan-

CÁMARA OCULTA » Algunos se mueren por ponerse delante del objetivo...

Entre los abundantes *gadgets* de los que dispone Fisher se encuentra la cámara señuelo. No es completamente nueva, dado que el invento ya aparecía hacia el final del primer *Splinter Cell*. En *Pandora Tomorrow* se encuentra disponible casi desde el primer momento.



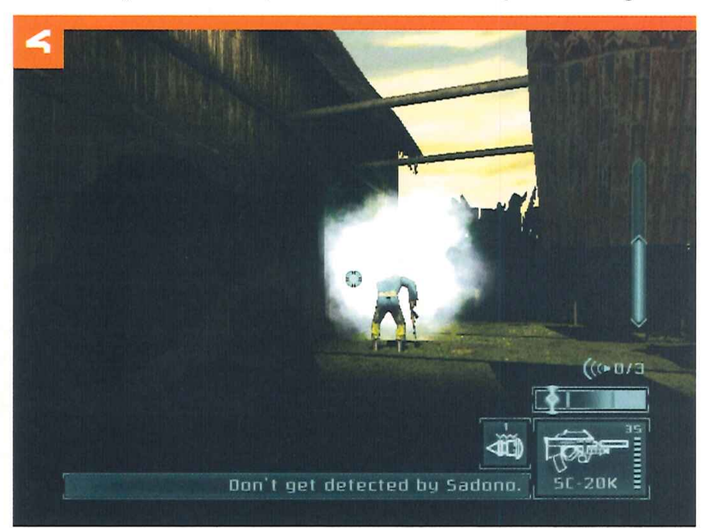
Hay que cruzar por la entrada que protege el guardia. Podemos disparar a la luz, pero nos arriesgamos a que se dispare la alarma.



La cámara señuelo se equipa en el SC-20K. Disparamos al muro para dejar la cámara allí fijada. Pulsando B, el chisme emite un silbido para atraer al guardia.



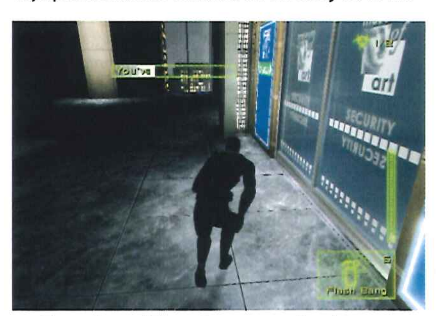
Cuando ya se encuentra dentro del radio de acción de la cámara, el botón Y libera una carga de gas que lo dejará inconsciente.



Una vez yazca el guardia en el suelo, recuerda esconder el cuerpo para que nadie lo encuentre y de la alarma.

Un juego de recorrido lineal que deja la variedad en manos de la imaginación del jugador y los recursos del protagonista

tanosos terrenos de la acción. Y es que Fisher puede ser muchas cosas, pero no el mejor empuñando un arma. Cuando llegan esos momentos, más vale que el protagonista no salga de la oscuridad. La extremada lentitud con la que apunta el personaje -la velocidad de desplazamiento de la palanca derecha- se convierte en un problema y lo deja prácticamente vendido. Es en este y otros momentos cuando *Pandora Tomorrow* evidencia con demasiada claridad las limitaciones de su diseño. Por ejemplo, en la linealidad del recorrido de la jungla Indonesia, donde Fisher no puede abandonar los márgenes del camino que le conduce al campamento de Sadono. O, en muchos niveles, la imposibilidad de matar agentes enemigos sin ninguna razón -excepto que automáticamente se cancela la misión- para que un poco más adelante y a partir de un punto prefijado, el protagonista reciba permiso de organizar la Matanza de San Valentín sin ningún problema. O colocar a Fisher al comienzo de una misión sin su imprescindible fusil multi uso SC-K20 o con menos munición de la que puede llevar. Son limitaciones que el jugador encuentra y pueden estar justificadas dentro de »



El modo multijugador es muy frenético.



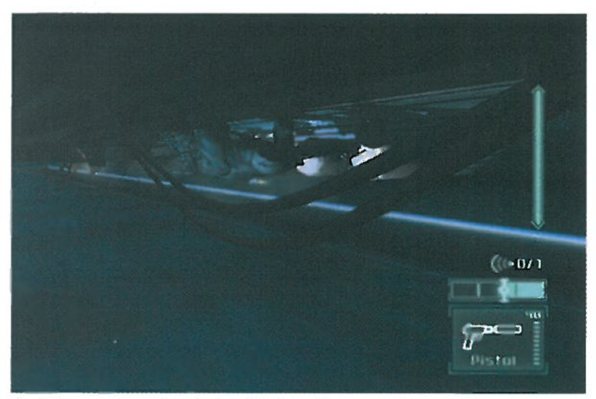
La jungla, un escenario increíble.



Es vital mantenerse en la oscuridad.



Una forma de pasar discretamente bajo el foco: rodando.



Moverse por el exterior del tren tiene sus riesgos.

Puede adjudicarse el mérito de ser el juego que hace un uso más exhaustivo de la iluminación como elemento

INFORMACIÓN ADICIONAL

SC-K20
El protagonista cuenta ahora con unos prismáticos con los que no necesita desenfundar el fusil cada vez que quiera echar un vistazo a lo lejos. Pero el SC-K20 tiene muchas otras funciones. Como disparo secundario pueden ir diversos tipos de cámara, proyectiles que sólo dejan inconsciente u otros que sueltan cargas eléctricas para incapacitar al enemigo. Y hay más. Tampoco hace falta cambiar el tipo de disparo para el fuego principal. Depende de la intensidad con la que se aprieta el gatillo derecho.

NOTICIAS ENTRECORTADAS
Parte de la narración se lleva a cabo por medio de escenas cinemáticas. Presentan una factura claramente superior a las de *Splinter Cell* y en su mayoría comprenden brevísimos extractos de informativos televisivos en los que se van dando los titulares de la crisis internacional en ciernes.

SINERGIA DE RECURSOS

Para avanzar de forma segura, Fisher necesita combinar diversas herramientas. Un ejemplo sencillo...

1



Observando la escena con los prismáticos, Fisher descubre que además de guardias también le esperan minas.

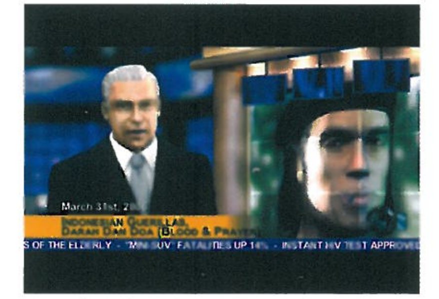
2



La visión térmica localiza las cuerdas que hacen saltar la trampa. Desactiva la bomba que espera al extremo de cada una.



Los escáneres de retina vuelven...



... al igual que las escenas estilo CNN News.

la necesidad de mantener el juego dentro de los límites del sigilo y la infiltración, pero que restan consistencia al mundo de juego que recrea *Pandora Tomorrow*. Como ya hemos dicho antes, cualquiera que se acerque a este *Pandora Tomorrow* debe tener claro que se trata de un título que ofrece exclusivamente ese tipo de jugabilidad, aún en perjuicio de la libertad del jugador. Algo que el sistema de guardado por *checkpoints* ayuda a evidenciar. Igual que sucedía con el primer título, los progresos se guardan donde indican los diseñadores, circunstancia innecesaria en Xbox -gracias a su disco duro- y que obliga a repetir una y otra vez segmentos de los niveles para hartazgo del juzgador en un título particularmente difícil y sujeto a la mecánica de prueba y error. Pero todo esto son limitaciones que ya afectaban al primer juego, con lo que es razonable asumir que la mayoría de los jugadores están dispuestos a asumirlos. O también, por ello mismo, que resulten más notorios.

Pandora Tomorrow puede adjudicarse el mérito de ser el juego que hace un uso más exhaustivo de la iluminación como elemento de juego. Sin olvidar la formidable estética que eso imprime al juego. También cuenta con uno de los personajes que mejor sabe moverse, al mismo nivel de excelencia que el reciente Príncipe de Persia. Cuenta con nuevos movimientos, más recursos, un control más intuitivo y una cámara que no falla en ningún momento.

Ubi Soft presenta una aventura enormemente fiel al juego original. Con todos sus aciertos, algunos de sus errores y un puñado de mejoras. Pero eso no convierte a *Pandora Tomorrow* en una secuela convencional. El modo *off line* puede ser tan sólido como previsible en términos de evolución de la serie, pero el modo *on line* ofrece algo genuinamente nuevo y excitante. Pero de eso hablaremos más adelante en la sección correspondiente. Entonces habrá ocasión de redondear la nota.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los mismos gráficos que en *SC*, pero con más animaciones y un uso aún más intensivo de la iluminación.

ESTILO
Sam cuenta con el suficiente carisma como para dejar una impresión duradera.

ADICCIÓN
La mecánica de prueba y error junto al sistema de guardado puede llevar a la desesperación.

LONGEVIDAD
El original modo multijugador se encarga de que no decaiga la fiesta.



LO MEJOR
+ AMBIENTACIÓN
+ ILUMINACIÓN
+ ANIMACIONES
+ CÁMARA

LO PEOR
- GUARDADO AUTOMÁTICO POR CHECKPOINTS
- MECÁNICA DE PRUEBA Y ERROR

RESUMEN
Pocas novedades, pero resueltas con la misma brillantez que el original. Y sólo hablamos del juego *off line*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



9,0//10





La precisión de la mira telescópica nos permite acertar desde gran distancia.


Los jefes finales no resultan ser demasiado duros.


Usa la mira de rayos X en lugares con niebla para ver mejor.


Intenta ser preciso disfrutando si hay rehenes de por medio.


Con la mira normal, nos desplazaremos por el escenario.

En el punto de mira

SILENT SCOPE COMPLETE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.KONAMI-EUROPE.COM**
PEGI: **+12**

PROCEDENTE de una versión para recreativa, *Silent Scope Complete* llega hasta Xbox recopilando para la ocasión las tres entregas disponibles en un solo *pack*. Nuestro papel en esta serie de adaptaciones de recreativa será el de un francotirador de la policía especializado en la lucha antiterrorista, que participará en las misiones más arriesgadas como apoyo táctico. El detalle que hacía especial a *Silent Scope* frente a otras recreativas era la original forma de interactuar con la pantalla, haciendo uso de un aparatoso y espectacular rifle de francotirador montado sobre un mueble especial, diseñado para la ocasión. No es la primera vez que disparábamos sobre objetivos en pantalla usando algún tipo de arma (ya se vio en juegos como *Operation Wolf* entre otros) pero la sensación de disparar apoyados sobre un rifle y usando el zoom para simular la mira telescópica resultaba espectacular.

Ahora, en Xbox se nos permite jugar de dos formas diferentes: usando el controlador estándar o una pistola, como la incluida en el *pack* de *House of the Dead 3*, una novedad dentro de las conversiones a consola ya que es algo que no era posible en las versiones de PlayStation2. El tiempo no pasa en balde ni siquiera en cuanto a videojuegos se refiere, y puede decirse que los gráficos de los tres juegos incluidos, sin llegar a ser de lo mejor en su momento, hoy en día se ven claramente anticuados, si bien es cierto que la segunda y tercera entrega presentan unos gráficos algo más cuidados que el *Silent Scope* original. El sonido se limita a cumplir en cuanto a los disparos se refiere.

La jugabilidad es simple y sencilla: se trata de acertar a los blancos antes de que se acabe el tiempo límite o antes de que tengan tiempo de dispararnos a nosotros. Obviamente, las situaciones son más variadas de lo que parece: encontrar terroristas que usan a los rehenes como escudos (haciendo más difícil acertarlos) o niveles en los que tendremos que tratar de dispararlos desde un helicóptero o un vehículo en movimiento. El desarrollo de estos niveles nos obligará a re-jugar algunas veces los títulos ya que podemos elegir entre algunas rutas para escoger uno de los caminos, muy al estilo de lo que sucedía en *The House Of The Dead*.

¿Resulta divertido jugar a *Silent Scope* en la actualidad? Si buscas sencillez y diversión rápida, intenta jugar a *Silent Scope* con una pistola ya que con el mando resulta un tanto descafeinado, al igual que ocurre con títulos como el propio *House Of The Dead 3*. Sin embargo, su excesiva sencillez puede aburrir a los pocos minutos a los jugadores que busquen algo con más profundidad, para los que resultaría recomendable algún shooter más actual.


INFORMACIÓN ADICIONAL

LAS CHICAS DEL CALENDARIO
En algunos momentos del juego podremos distraernos mirando algunas de las chicas ligeritas de ropa que hay en algunas ventanas; procurad que no os disparen mientras tanto.


VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos desfasados y tiempos de carga que sin duda se podrían mejorar.

ESTILO
Acción a la vieja usanza, que nos hará recordar momentos inolvidables.

ADICCIÓN
Mucha para los que busquen acción inmediata sin demasiadas complicaciones.

LONGEVIDAD
Tendremos que rejugar algunas veces ya que existen varios caminos a escoger y algunos extras.



LO MEJOR
+ JUGAR CON PISTOLA
+ TRES JUEGOS EN UNO
+ SABOR A CLÁSICO

LO PEOR
- VOCES
- JUGAR CON LOS MANDOS
- FASES MUY CORTAS

RESUMEN
Es lo que hay: una recopilación de un arcade clásico, no un juego de disparos moderno y actual.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,0//10

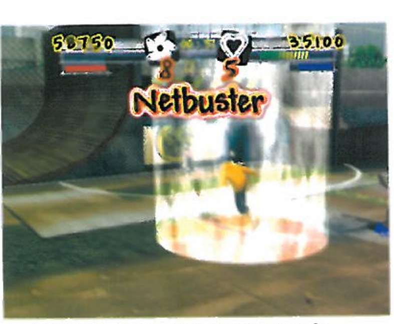


↑ Hazlo lo más complicado que puedas para sumar puntos y alcanzar la máxima potencia de chute.



↑ Es posible marcar gol desde muy lejos.


↑ Eh, mira ese tipo. Se cree muy «alternativo»...



↑ ¡Bam! Un imparable disparo a toda potencia.

Tacos y juego sucio en las canchas de fútbol sala

URBAN FREESTYLE SOCCER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **SILICON DREAMS**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/FREESTYLESOCCER/**
PEGI: **+12**

EN ALGUNOS países en los que el deporte callejero es casi un estilo de vida -principalmente en Estados Unidos-, al tradicional fútbol sala de toda la vida se lo conoce como *urban soccer*. Y cuando a este «fútbol urbano» se lo siembra de espectaculares piruetas y de auténticas malas formas, se dice que es de «estilo libre» y arreando.

Así, no hay más que saber sumar dos y dos para darse cuenta de que *Urban Freestyle Soccer* es un juego deportivo más ambientado a) en pequeñas canchas urbanas, b) en el que intervienen no más de 4 jugadores por equipo, y c) en el que podemos realizar toda suerte de movimientos especiales e irreales combos. Y decimos «un juego más» porque, a pesar de que tiene sus buenos detalles, no deja de ser algo que ya hemos visto muchas otras veces en numerosos títulos del género.

Además de ser algo repetitivo en sus planteamientos (ya sabes, puedes competir en la típica liguilla o jugar un partido rápido, ir aumentando las estadísticas de tu equipo en varios parámetros como la velocidad o la puntería a la hora de tirar a gol, etcétera, etcétera, etcétera), el título sufre de los típicos fallos que estamos cansados de ver en juegos de este estilo: una jugabilidad limitada por lo pequeño del campo y el escaso número de jugadores, la tópica y ya hasta aburrida estética «alternativa» y una inteligencia artificial demasiado mala o muy poco equilibrada.

Por suerte, ninguno de estos fallos es tan grave como para llevar a *Urban Freestyle Soccer* hasta el suspenso. El campo es pequeño, pero no tanto como lo hemos visto en otros juegos. Los jugadores son pocos, pero sus animaciones son variadas y están muy conseguidas. Los controles son complejos, pero no lo suficiente como para mantener alejado al jugador ocasional. La música no tiene nada de especial, pero realmente nunca llega a molestar. Y la inteligencia de los jugadores, si bien hay ocasiones en que deja bastante que desear, otras veces se muestra bastante efectiva. Ah, y puedes coger algunos objetos de las canchas, como conos o vallas, y tirárselos a tus oponentes, lo cual no deja de ser un detalle simpático.

O sea que ya lo ves, estamos ante un juego de deporte alternativo ni muy bueno ni muy malo: simplemente uno más para el auténtico fanático del género o un entretenimiento agradable para jugar y olvidar en compañía. A pesar de eso, os lo recomendamos por la gran cantidad de movimientos que podréis realizar.

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN BARRIO PATROCINADO

El juego cuenta con el patrocinio de la marca deportiva Adidas. Tanto los jugadores virtuales como los actores que aparecen en las películas lucen lo último en prendas y calzado de la firma.



POTENCIAL
Chutar a puerta cuando tenemos el indicador de potencia a tope resulta muy gratificante.

ESTILO
Encontrarás temas de Sub-Urban, Feeder, Method Man, Saliva, Buju Banton o Kid Frost; suena muy alternativo, pero ¿a quién le importa?

ADICCIÓN
Si eres un verdadero aficionado a los juegos de fútbol en cualquiera de sus variantes.

LONGEVIDAD
Depende de la habilidad que tengas en este tipo de juegos.

LO MEJOR
- + ANIMACIONES
- + VARIEDAD DE MOVIMIENTOS
- + COMENTARIOS DE LOS JUGADORES

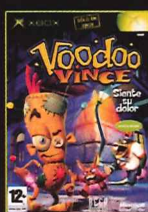
LO PEOR
- - ESTÉTICA «ALTERNATIVA»
- - MUY VISTO
- - POCO REALISTA

RESUMEN
No aporta nada más que su simple corrección técnica y una buena localización al español.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



La gente te mira de otra forma cuando llenas de laxantes un muñeco vudú.



Microsoft game studios

A ti y a Vince, el mejor muñeco vudú en la tienda de Madam Charmaine, se os encarga la misión de rescatar al fabricante de muñecos, en manos del malvado Kosmo, el Inescrutable. Para sobrevivir a las ranas del hoyo, los duendes, al "killadillos" y otras amenazas en las exóticas calles de Nueva Orleans, Vince debe usar su arma mejor: él mismo. Ve a Vince meterse en una batidora, ensartarse con un tridente, pisar una trampa de osos y más de 25 maneras en las que Vince puede herirse. Y esa es su manera de conseguir vuestros objetivos y triunfar en la misión. Así que no te sientas mal por Vince. Hacerse daño, es lo que mejor hace.





it's good to play together

xbox.com/es/voodoovince



↑ Gracias al Xbox Communicator, podrás dar órdenes a tus jugadores mediante tu voz... ¡Genial!



↑ Actualizado hasta la saciedad.



↑ Queda poco para el final del partido.



↑ Una buena gestión es la clave...



↑ ...para triunfar en este tipo de juego.

Afina tu puntería y ataca con una buena gestión

MANAGER DE LIGA 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**
PEGI: **+3**

A DIFERENCIA de lo que sucede en el cine, donde segundas partes casi siempre dejan mucho que desear, en el mundo de los videojuegos, ya sea porque somos menos exigentes o porque sabemos apreciar mejor las cosas buenas que nos ofrece la vida, no nos importa admitir y reconocer que una secuela o una continuación de un título supera con creces al original. La saga de Codemasters, *Manager de Liga*, ya ha recibido muchas veces el calificativo de mejor juego de gestión futbolística del mercado y por algo será. Realmente es el mejor juego de gestión que existe hoy en día y la versión *2004* que nos ocupa este mes no hace otra cosa que reafirmar esta contundente frase.

Si eres de los que sólo has probado títulos como *FIFA* o de los que estás esperando que *Pro Evolution Soccer* aparezca finalmente en Xbox y piensas que algo como la gestión futbolística no va contigo, quizá estés equivocado. E indudablemente, nunca le has dado una oportunidad a esta joya de Codemasters. Está claro que si lo que buscas es acción y anotar goles como un poseso, haces bien en no salirte del terreno de juego de *FIFA*, pero si buscas algo más, si buscas sentirte como un verdadero dios del control y de la gestión que esconde cualquier club de fútbol del mundo, entonces ya estás tardando en afianzarte una copia de *Manager de Liga 2004*. Aunque deberías prepararte para una avalancha enorme de información, datos, estadísticas y jugadores, muchos jugadores.

Para que vayas abriendo el apetito, ahí van algunos ejemplos. *MDL 2004* incluye entre sus filas la impresionante cifra de más de 19.000 jugadores pertenecientes a 778 clubes diferentes de 31 países, con los traspasos de enero de 2004 actualizados, por supuesto. Además, en esta nueva entrega se han incluido los jugadores de Brasil, Argentina y Chile. En lo que a ligas se refiere, podrás embarcarte en cualquiera de las 16 divisiones de las seis mayores potencias futbolísticas del mundo y las opciones de entrenamiento individuales o por equipos y las características de los jugadores ampliadas te llevarán de cabeza día y noche. Porque debes tener en cuenta que *MDL 2004* es de aquellos títulos con los que sigues jugando incluso cuando no estás sentado enfrente de tu televisor. ¿Y si compro a ese jugador para reforzar la defensa? ¿Y si vendo a ese otro para ganar un poco de dinero y ficho a un buen delantero para intentar clasificarme para una competición mayor? Decisiones, decisiones. Deberás tomar muchas, probablemente más de las que te gustaría, pero así es el mundo del fútbol real y así lo han reflejado los chicos de Codemasters.

Como ya habrás supuesto, el aspecto visual no está a la altura del último *FIFA*, pero tratándose de un título de gestión, la verdad es que incluye un motor gráfico estupendo con el que podrás ver los partidos; además, la IA del resto de jugadores es simplemente intachable. Si nunca te has atrevido con este tipo de juegos, ya no tienes excusa, *Manager* es lo mejor que puedes encontrar.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HAZTE ESCUCHAR
Gracias a la compatibilidad con el Communicator, en esta versión de *MDL* podrás dar órdenes a tus jugadores chillándoles por el micro y verás como se adaptan a tus instrucciones.



VEREDICTO

POTENCIAL
No alcanza el nivel visual de *FIFA*, pero cumple a la perfección con su cometido, no te quepa duda.

ESTILO
¿Más de 19.000 jugadores y no te sientes perdido en ningún momento? Eso sí es estilo.

ADICCIÓN
Seguirás jugando incluso cuando tu Xbox esté apagada. No te lo quitarás de la cabeza.

LONGEVIDAD
Te puede durar una eternidad ya que siempre hay algún jugador nuevo por fichar o algo por hacer.

LO MEJOR
- SISTEMA DE MENÚS
- CONTROL
- ESTADÍSTICAS

LO PEOR
- GRÁFICAMENTE PODRÍA MEJORARSE

RESUMEN
El mejor título de gestión futbolística. No deja de sorprendernos lo adictivo y genial que es este juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.4//10



TOP

54391	Andy y Lucas	Son de amores
59812	David Bisbal	Buleria
59608	Eminem	8 mile
60570	Evanescence	Bring to life
54407	Queco	Tengo
53389	Latin lovers	Dos gardenias
72107	DJ Sakin	Braveheart
54400	Andy y Lucas	Tanto la queria
54388	Canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
53384	Prezioso	Voglio vederti danzare
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
59168	Bob marley	No woman no cry
59709	Beyonce	Crazy in love
54395	Fran Perea	Los Serrano

TOP

21012
21083
29087 ESPANA!
16222 SHIN-CHAN
20138 MARIA
30023
18437 Mago de Oz

DISCO

72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53362	Dj Lasha	Giulia
61012	Prodigy	Breathe
53252	Faithless	Insomnia
53205	Safri duo	Samba adagio
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53060	Energy 52	Cafe del mar
53375	Dj Tiesto	Traffic
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53237	Chasis	Universe
53199	Barthez	On the move
53014	Sash	Ecuador
53221	Barthez	Infected

KO Código del Logo o Tono AL 5646

Ej: envía KO 54395 al 5646 para que suene "Los Serrano" en tu móvil.



ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646

Ej: envía WIN 1251 al 5646 para jugar a toda pantalla al BAMM.

1084 Tom Clancy's SPLINTER CELL

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO 1281

1267 STRIP POKER

También al: 806 52 62 11

SALVAPANTALLAS



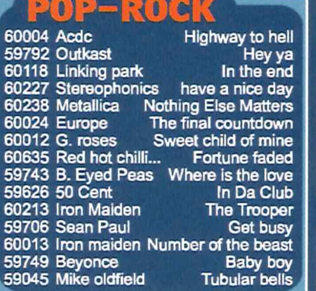
CINE Y TV

51005	El Exorcista
62023	Simpsons
51003	El bueno el feo, malo
62029	Verano azul
62073	Shin Chan
62039	Rasca y pica
51036	Titanic
62005	Coche fantastico
51021	La Pantera rosa
57005	Tarzan
62007	El equipo A
51075	Gladiator
51000	Star wars
51027	Mision imposible
62027	Fraggle rock

03004
03110
03383
03520
03040
03084
02279
03091

HIMNOS

55024	H. de la Legion	55059	Asturias Patria...
55058	Cara al sol	68001	Atletico Madrid
50009	La internacional	55025	Partido Popular
55011	H. de España	68002	Cant del Barca
68014	Hala Madrid	55060	Guardia Civil
68004	Athletic Bilbao	55022	Els segadors
68015	Real Sociedad	68030	100 Real Madrid



806 52 62 99

27000
27026
06351
TE QUIERO 02347
09016

NACIONAL

54275	A.Ubago	Me muero por conocerte
54353	El chombo	Papi Chulo
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54415	Cafe Quijano	Tequila
54412	Chenoa	En tu cruz me clavaste
54413	Andy y lucas	En tu ventana
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54409	A.Ubago	Aunque no te pueda ver
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54180	Seguridad social	Chiquilla
54411	Bustamante	Devuelveme el aire
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54368	David Civera	Bye bye
54274	M.Oz	Hasta que el cuerpo...
54387	Malena Gracia	Loca

POP-ROCK

60004	Acdc	Highway to hell
59792	Outkast	Hey ya
60118	Linking park	In the end
60227	Stereophonics	have a nice day
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60024	Europe	The final countdown
60012	G. roses	Sweet child of mine
60635	Red hot chilli...	Fortune faded
59743	B. Eyed Peas	Where is the love
59626	50 Cent	In Da Club
60213	Iron Maiden	The Trooper
59706	Sean Paul	Get busy
60013	Iron maiden	Number of the beast
59749	Beyonce	Baby boy
59045	Mike oldfield	Tubular bells

MELODÍAS POLIFÓNICAS...

TOP 20

84068	Rammstein	Du hast
84267	David Bisbal	Buleria
80277	Metallica	Nothing else matters
83902	Andy y Lucas	Son de amores
84090	Queco	Tengo
83662	Beyonce	Crazy in love
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
84203	Latin lovers	Dos gardenias
83796	Canto del loco	La madre de Jose
84057	Chenoa	En tu cruz me clavaste
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
80293	Bon Jovi	Its my life
83228	Safri Duo	Samba Adagio
80239	Europe	Final Countdown
83655	ACDC	Thunders truck
82935	N. Plateá	Noches de bohemia
80726	Bob Marley	No woman no cry
83584	Evanescence	Bring me to life
83599	El chombo	Papi chulo

CINE Y TV

80096	Pulp Fiction
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
80025	Los Simpsons
80044	Rocky
84434	Estas despedido
80125	Mortal Kombat
84440	El Sr.de los anillos
83883	Fraggle Rock
80143	La Pantera rosa
80108	Benny Hill

NACIONALES

83604	Malena Gracia	Loca
84034	F. Perea	Uno mas uno son siete
82835	D. Bisbal	Miénteme
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero
84042	Andy y Lucas	Ratoncitos...
81690	David Civera	Bye Bye
82430	A. Orozco	Devuélveme la Vida
82004	Juanes	A Dios le pido
82740	H. del Silencio	Maldito Duende
83914	Alejandro Sanz	No es lo mismo

TECHNO - DANCE

83786	Kate Ryan	Desenchantee
83675	DJ Tiesto	Flight 673
80067	DJ Quicksilver	Belissima
80056	Faithless	Insomnia
80093	Sash	Equador
80041	DJ Sammy	Heaven
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
84201	Prezioso	Voglio vederti danzare
83814	Benny Benassi	Satisfaction
83863	Safri Duo	Fallin high

OYE CÓDIGO POLIFÓNICA 5646

Ej: envía OYE 83599 al 5646 para escuchar "Papi chulo" en tu móvil.

HIMNOS

82123	Athletic Bilbao
83188	Real Madrid
82172	Barcelona
84094	H. Republicano
84446	Cara al sol
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
83809	Guardia Civil

806 52 62 44

POP - ROCK

83918	B. eyed peas	Where is the love
80001	50 Cent	In Da Club
81459	Deep Purple	Smoke on water
80002	Eminem	Lose Yourself
80472	The Police	Every breath you take
80137	Metallica	Enter Sandman
80298	Metallica	Master of Puppets
80269	Bomfunk MCs	Freestyler
80111	G. Roses	Sweet Child of Mine
80062	Linkin Park	In The End

...O SONIDOS REALES

FOX	Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
ORGASMO	Está chica lo está pasando muy bien...
MOTOR	Arranque de una Harley Davidson
TARZAN	Grito de Tarzan igual que en la peli
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo!

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMVBM/513/09/9019

Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

FOTOS

BANDERAS DEL MUNDO

Envía VER Nombre del país Al 5646

Ej: envía VER COLOMBIA al 5646 y tendrás la bandera de Colombia en tu móvil.


35980


37497

36487


37204


37219


36213

36224

36613

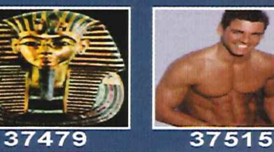
35938

37211

Envía VER Código FOTO Al 5646

Ej: envía VER 36155 al 5646 y tendrás LA CALAVERA en tu móvil.


37314


37479

37515


36483

37522



37488

36170


37214

36155

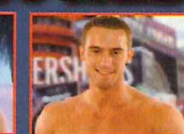
35546

35937

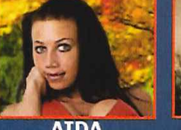
ANIMACIONES


BELISA


NENA


PETER

Ej: envía VER NENA al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.


AIDA


ADRIA


HILDA

LLama al: 806 52 62 33

Y AÚN MÁS EN OléMovil.COM



Nunca subestimes el poder de un conejo enfadado y atado a una cadena.



No vienen en son de paz.



Redmond es un pequeñazo impaciente.

La evolución de los espacios

WHIPLASH

INFORMACIÓN DEL JUEGO	
DESARROLLADOR:	CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDOR:	PROEIN
LANZAMIENTO:	DISPONIBLE
JUGADORES:	1
WEB:	WWW.WHIPLASHGAME.COM
PEGI:	+7



UN ADELANTO

AYUDA a dos héroes estrambóticos a escapar de una conspiración animal.

EXPERIMENTAR con animales es una práctica censurada por múltiples organizaciones ecologistas y por Brigitte Bardot. ¿Qué dirían las legiones ecologistas si descubrieran que, tras un experimento genético, una corporación ha unido mediante una cadena a un conejo y una comadreja? ¿Qué pensarán cuando vean que la comadreja lleva la voz cantante y que el conejo, arrastrado, sufre un golpe detrás de otro, convertido en un instrumento de destrucción masiva? ¿Saben ya Bush, Blair y Aznar que un conejo puede ser un arma de destrucción masiva?

La disparatada propuesta del nuevo plataformas de Crystal Dynamics cuenta la historia de Redmond, un conejo blanco californiano, y Spanx, una comadreja de cola larga que, tras sobrevivir a múltiples experimentos, quedan atados de por vida por culpa de una máquina de dudoso propósito llamada «recombinador». El dúo consigue, no se sabe muy bien cómo, la ayuda del superordenador de la corporación y decide escapar del complejo liberando por el camino a cuantos animales puedan para evitarles el mismo destino que han sufrido ellos.

Tras conocer estos hechos, hemos intentado hablar con Brigitte Bardot, pero no ha sido posible. En cualquier caso, seguro que habría dicho algo así como «estoy encantada con esta épica y conmovedora historia de dos pobres animales, que sólo buscan su propia libertad y la de sus congéneres para escapar de las garras de las horribles corporaciones que los maltratan».

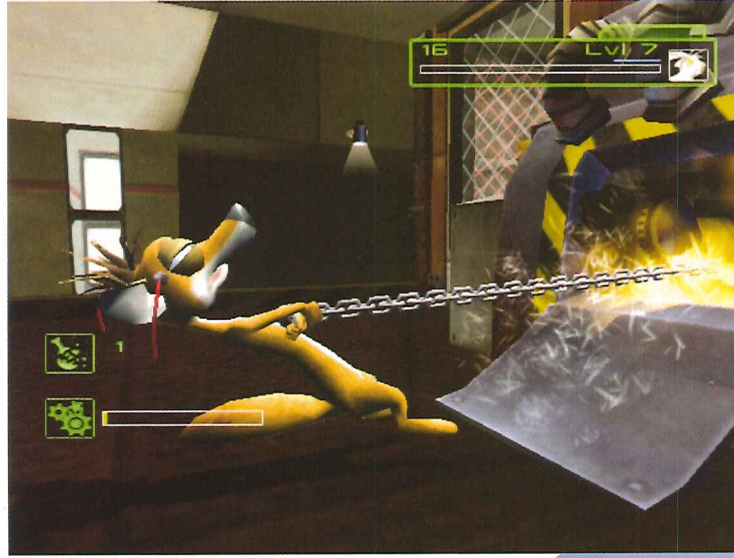
El humor es la característica más sólida de *Whiplash*, aunque es disparatado e inconexo las más de las veces, principalmente en los diálogos y comentarios de los personajes. La vis cómica se deja sentir mucho más en las acciones de ambos personajes, en sus caricaturescos movimientos y en la manera en la que tienen que afrontar cada situación. Ya hemos mencionado que Redmond es el arma por excelencia: Spanx coge la cadena y voltea al conejo para golpear a los enemigos, le prende fuego para dañar más, le somete a un cruel planchado entre engranajes para abrir puertas, le utiliza para engancharse a determinados puntos y columpiarse... A la existencia de todas estas acciones hay que sumar la de sencillos combos para atacar, aunque todo se lleva a cabo con los mismos botones, que provocan diferentes movimientos según la situación.

Prácticamente todos los elementos de los escenarios se pueden destruir, lo que provoca constantes dolores de cabeza a Redmond. Claro que, también deben dolerle las costillas, porque prácticamente siempre va arrastrado de la cadena detrás de Spanx.

En cuanto a la dinámica de juego, todo el diseño se ajusta a los estándares del género: plataformas en abundancia para exigir saltos y acrobacias en ocasiones imposibles, pe- »



Los jefes de final de fase son enormes.



Usa a Redmond para cortocircuitar las puertas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

TODO POR LA PASTA
Un indicador al pie de la pantalla muestra la cuantía de los daños provocados, cantidad que se transforma en puntos para subir de nivel al final de cada escenario.

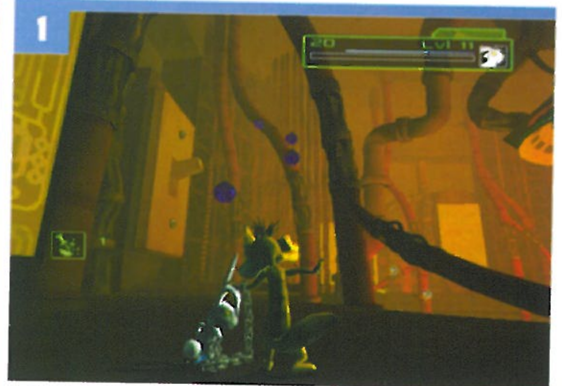
GOLPE MÁGICO
Los empleados de Genron llevan Hypersnacks, pero no los sueltan por las buenas. Aun-que un enemigo esté fuera de juego, sigue golpeándole para obtener más barritas energéticas.

ALERTA
La terapia de electroshock aplicada a Spanx le ha dejado la cabeza llena de cables que le proporcionan una percepción aumentada de los sistemas de seguridad.

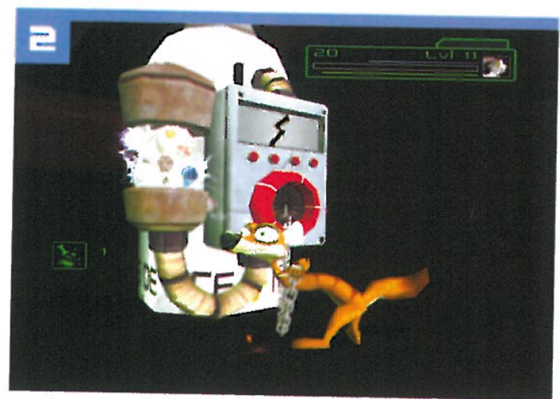
¡SOIS LIBRES!
El juego ofrece misiones opcionales para liberar a los animales prisioneros. Además de ganar puntos para subir de nivel, los animales liberados te ayudarán a avanzar abriendo puertas y derribando enemigos.

UN CONEJO SIEMPRE DISPUESTO A TODO

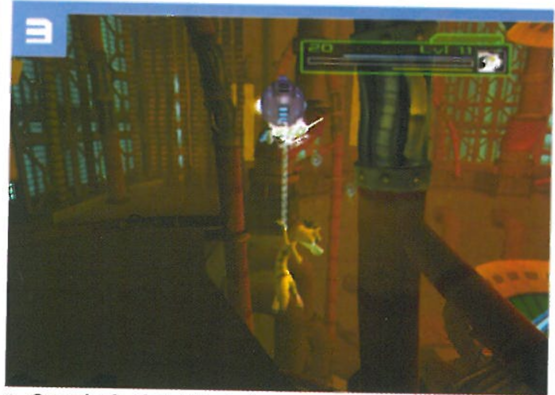
El conejo Redmond es útil hasta en las situaciones más insospechadas. Aquí, el dúo debe ascender hasta un interruptor gigante para desactivar la energía y poder avanzar, así que Spanx da buen uso al conejo.



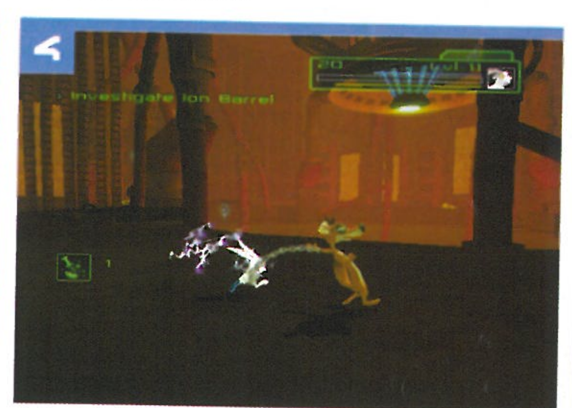
Redmond y Spanx tienen que llegar a ese gigantesco interruptor de ahí, pero parece que esta táctica no funcionará.



Ah, este generador cercano debería servir. Mete dentro a Redmond y sujétale fuerte.



Cargado de electricidad, el conejo recargará los nodos energéticos cuando pase cerca de ellos.



Usa la habilidad de engancharse de Redmond para columpiarte de uno a otro antes de llegar al interruptor. Fácil, ¿eh?


Las malvadas señoras del almuerzo.



Redmond pide a gritos que le saques.

queños puzzles que no pasan de utilizar a Redmond de una u otra forma o bien tener que pulsar una secuencia de interruptores o palancas ubicados en distintas habitaciones... Todo bastante sencillo conceptualmente, pero de una dificultad progresiva a medida que avanza el juego. Por suerte, el superordenador de Genron siempre está ahí para proporcionar ayuda en caso de atasco, aunque no sea más que a través de información que explique qué hacer a continuación o cómo manipular un determinado dispositivo. Además, cuando se plantea un puzzle que requiere varios pasos para su solución, el jugador pierde el control y la cámara realiza un «travelling» por las zonas pertinentes.

A diferencia de otros juegos de plataformas, la partida se puede guardar en cualquier sitio. Desde el menú también se pueden realizar otras tareas como ver el mapa del nivel en 3D y mejorar ciertas características de los personajes: fuerza, energía y ataque. Esta aplicación de una noción tan común en los juegos de rol a un juego de plataformas contribuye a dotar a *Whiplash* de cierta dimensión táctica, puesto que la decisión de a quién y qué mejorar es importante.

Como ya sucediera en tantos juegos de Crystal Dynamics (y de muchos otros estudios de desarrollo) el sistema de cámara defenestra el excelente trabajo hecho en el resto de áreas del juego. No funciona especialmente bien a la hora de seguir a los personajes y la inversión aleatoria de los ejes de la cámara en determinadas situaciones tampoco ayuda demasiado. A este problema hay que añadir las rarezas de la animación de los personajes, que lejos de estarse quietos incluso cuando no mueves el *stick*, están en constante movimiento.

Problemas técnicos a un lado, *Whiplash* es un juego de plataformas estándar al que se han añadido ciertos ingredientes de rol, grandes dosis de humor, unos protagonistas totalmente neuróticos y una banda sonora tan electrizante que bien podría ser utilizada para un anuncio de alguna bebida energética. La hiperactividad de los personajes bien podría deberse a una excesiva ingesta de alguna de ellas.

VEREDICTO



POTENCIAL
Escenarios grandes que se extienden notablemente, pero nada con lo que no pueda Xbox.

ESTILO
Personajes cómicos, voces divertidas y un humor disparatado. Un juego de plataformas diferente.

ADICCIÓN
Es fácil meterse en él y muy adictivo cuando lo haces. La asignación de habilidades le confiere profundidad.

LONGEVIDAD
Un juego enorme con un grado de rejugabilidad respetable gracias a la personalización de los personajes.

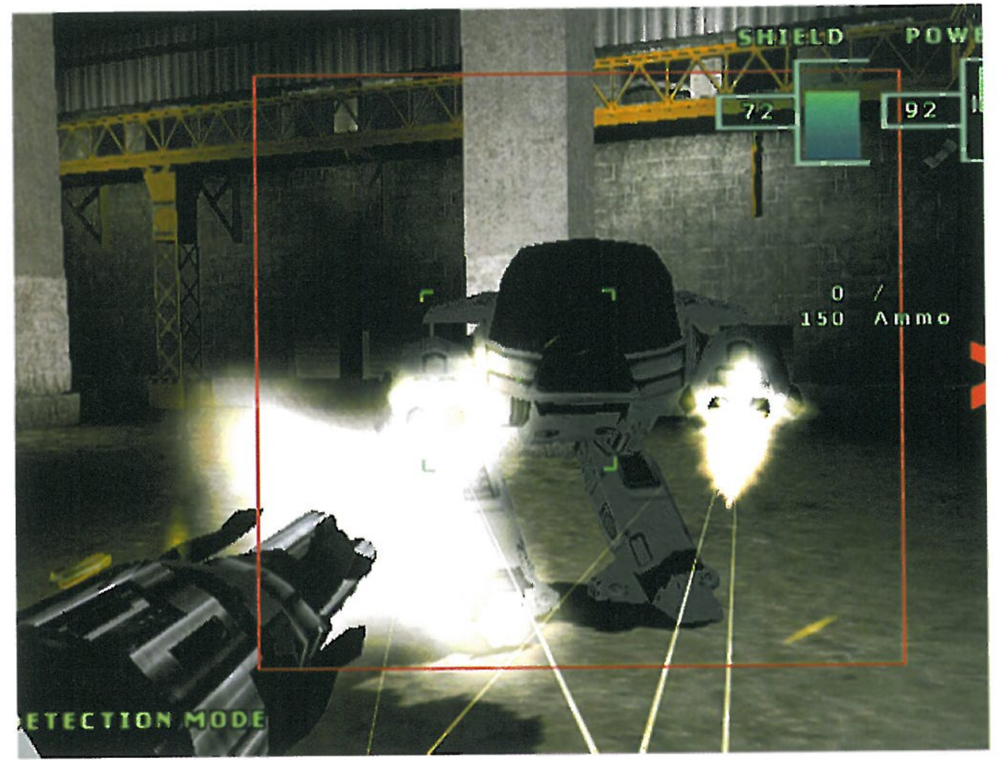
LO MEJOR
- HUMOR GENIAL
- SISTEMA DE COMBATE
- PERSONALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES.

LO PEOR
- FRUSTRANTE CÁMARA
- LOS NIVELES PUEDEN SER REPETITIVOS

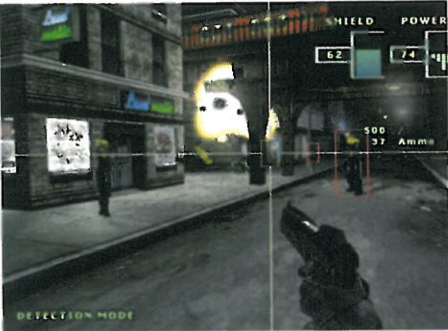
RESUMEN
Un plataformas convencional con una serie de ingredientes extra que lo hacen destacar ligeramente de los demás.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,9//10



↑ Gracias a OCP por crear a Ed-209, ahora termina con él.



↑ Dispara a todo lo que se mueva.



↑ Haz explotar los barriles para causar más daños.

Mejor en el cine que en una consola

ROBOCOP

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **MIRAGE INTERACTIVE**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.ROBOCOP-GAME.COM**
- PEGI: **+16**

LA TRILOGÍA de culto iniciada magistralmente gracias al talento de Paul Verhoeven, fue decayendo progresivamente para decepción de toda una legión de seguidores impresionados con su primera parte. Tras varias incursiones en forma de videojuego, los mejores títulos fueron las entregas de *Robocop Vs Terminator* para MegaDrive y *Robocop3* para SuperNintendo junto a la versión para el Amiga de Commodore. Tras varios años sin noticias, Robocop regresa de nuevo para limpiar las calles de Neo-Detroit.

Esta nueva entrega de *Robocop* es un arcade en primera persona, a pesar de lo mucho que nos hubiese gustado poder usar una perspectiva en tercera persona para contemplar las evoluciones del agente Murphy. Lamentablemente, bajo la fachada de nuestro cyber-policía favorito, se esconde un shooter bastante pobre tanto en cuestiones técnicas como de jugabilidad. Monotonía y simpleza son las primeras palabras que nos vienen a la cabeza tras jugar a esta nueva entrega, sobre todo por la poca inspiración en el diseño general del juego. Tampoco ayuda a fomentar la diversión una pobre IA de los enemigos ya que permanecerán donde estén, disparando y esperando una muerte segura bajo nuestro fuego. Si nos apetece y queremos cumplir algunos de los objetivos secundarios, podemos detenerlos, sin que esto influya en el desarrollo principal. La mayor parte del tiempo lucharemos frente a criminales fuertemente armados (inicialmente Robocop sólo contará con su clásica y poderosa pistola), es decir, tipejos de la peor calaña. Obviamente no podían faltar en un juego sobre Robocop los clásicos enfrentamientos contra ED-209, pero ni siquiera eso ayuda a paliar el aburrimiento y la frustración que nos invade. La principal causa del problema es una dificultad desmesurada ya que los niveles están repletos de enemigos especialistas en absorber una buena cantidad de disparos antes de morir; además, los fallos en la detección de colisiones hacen posible recibir disparos a través de las paredes. Y para rematarlo, no podremos grabar hasta finalizar completamente la misión y su duración aumenta según avanzamos por lo que no sienta nada bien tener que repetirlas.

Técnicamente, *Robocop* es aún más flojo que en cuestiones de jugabilidad ya que presenta unas texturas muy pobres tanto en detalles como en resolución. Los enemigos son un clamoroso ejemplo de simpleza en su diseño y presentan una alarmante falta de polígonos en su creación. Más bochornoso aún resulta contemplar las paupérrimas explosiones o la increíblemente tosca recreación del agua visible en algunos niveles... ver para creer.

Ni siquiera las armas, entre las que figuran ametralladoras, lanzacohetes, o granadas, logran que la diversión aumente ni un ápice. Todo ello forma un conjunto que más que recuerdos nostálgicos nos traerá más de una pesadilla...

INFORMACIÓN ADICIONAL

AYUDA EXTRA
Robocop puede usar sus sensores de calor para ver a los malos a través de la pared, pero no puede atravesarlas como en sus películas. De hecho, todo en las películas es mucho mejor que en este videojuego.



↑ Un juego indigno de nuestro querido amigo Murphy.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
El juego presenta unos gráficos desfasados y una jugabilidad muy baja.

ESTILO
Mejor ponte a ver las películas que, sin duda, te lo vas a pasar mucho mejor.

ADICCIÓN
En vez de adicción tendríamos que sustituir esta palabra por la de frustración.

LONGEVIDAD
No es muy largo, pero se te hará eterno al poco rato de haber empezado.

LO MEJOR
+ PODER ¿VER? A ROBOCOP

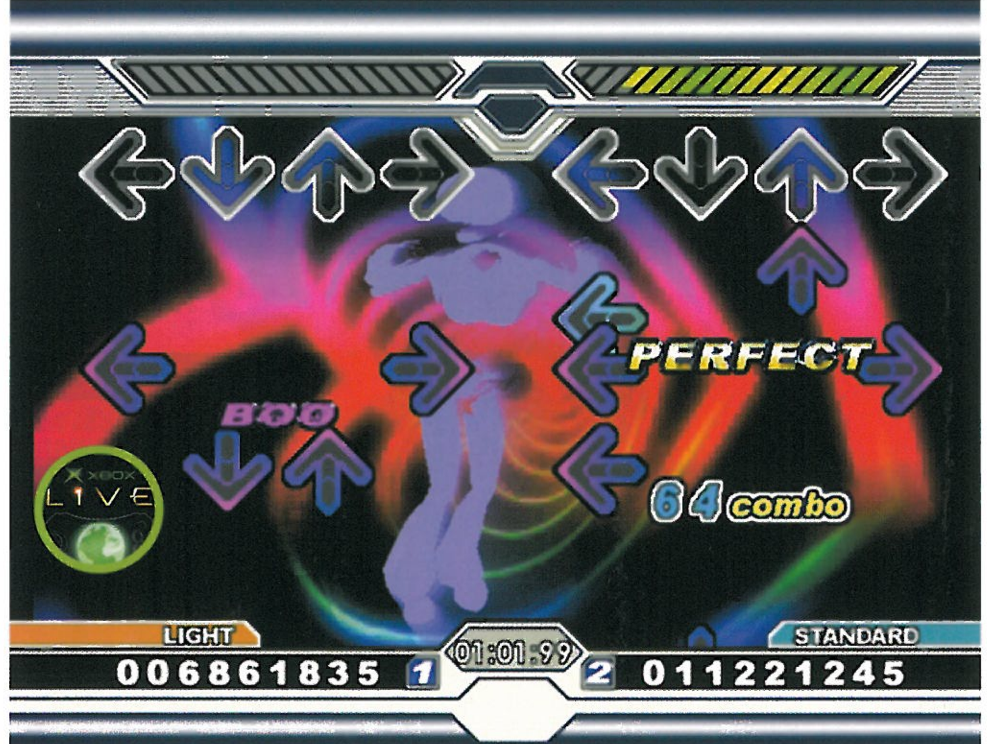
LO PEOR
- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD
- FALLOS EN LA DETECCIÓN DE COLISIONES

RESUMEN
Mejor vuelve a poner alguna de las películas de Robocop porque este juego no te ayudará a superar la «morriña».

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing™2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox *Live*™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



Cuantos más aciertos tengas durante la partida, más loco se volverá nuestro bailarín de fondo.



Juega con tus amigos, las risas están aseguradas.



Peluca en ristre, parecemos un Jackson Five.

Bailando, me paso el día bailando...

DANCING STAGE UNLEASHED

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **KONAMI**
- DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
- LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.KONAMI-EUROPE.COM**
- PEGI: **+3**

ANTES de que la mayoría de vosotros paséis la página a la velocidad de la luz, desde aquí os animamos a probar un tipo de juegos que causan verdadero furor en tierras japonesas. Esta fiebre por los juegos de baile (una rama de los juegos benami japoneses) tiene su origen en los salones recreativos mediante unas máquinas que disponen de un panel de control en el suelo, con flechas direccionales sobre la que debe situarse el jugador. Una vez colocado, tendrás que ser hábil para pulsar con tus propios pies sobre las flechas de dicha alfombra y deberás coordinar tus movimientos cuando las flechas coincidan en la pantalla con las direcciones izquierda, derecha, etc... Resulta realmente divertido de jugar y aún más de ver como lo hacen otros, algo que quizá sí hayas experimentado en alguna sala de juegos o en alguna gran superficie. A causa de su gran éxito desde que diera sus primeros pasos en las consolas domésticas de Sony, Konami ha decidido por fin lanzar un juego de la serie para Xbox, en la que han procurado presentar una versión a la altura de la ocasión.

Los modos de juego incluidos vienen a ser los habituales de la serie: juego normal, modo batalla, edición e incluye un curioso modo en el que controlar las calorías que vamos gastando al jugar; cuando probéis el juego comprenderéis el porqué de este modo. Sin embargo, el modo más interesante para Xbox es el uso de *Xbox Live*, en el que podremos descargar nuevas canciones con las que ampliar el repertorio ya de por sí bastante completo, con un total de cuarenta temas disponibles. La mayoría de los temas son nuevas incorporaciones, rápidas (y difíciles) canciones *techno*, otras más guitarreras, junto a temas conocidos por los aficionados a este tipo de juegos como *Keep on movin* o *Hysteria:naoki 190;* además, destaca la inclusión de varios temas de Blondie como *Call me* o *Heart of Glass.*

Dancing Stage Unleashed es un juego de baile, un simulador en el que la alfombra (DanceMat) adquiere una importancia vital ya que su jugabilidad está expresamente diseñada pensando en este periférico. Afortunadamente, es algo que ya puedes encontrar tanto a nivel nacional como europeo porque ya hay disponibles numerosas páginas Web en las que encontrar este periférico. Si no tienes alfombra de baile, la diversión decae notablemente ya que te limitas a pulsar botones en el momento adecuado, lo cual resultará divertido los primeros minutos de juego pero se hará bastante repetitivo a las pocas canciones. Técnicamente, los juegos de este tipo no han destacado nunca por sus gráficos, que quedan siempre en un segundo plano. Esta vez no ha sido la excepción ya que presenta de fondo a bailarines virtuales que se moverán al ritmo de la música: cuanto mejor lo hagamos más espectaculares serán sus movimientos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BAILANDO CON BOBOS

Con bobos no, pero con zapatos tampoco, sobre todo si estás usando alguna de las alfombrillas de baile que te permitan disfrutar de la jugabilidad de *Dance Dance Unleashed* en todo su esplendor.



Una partida perfecta, así es como jugamos aquí. De verdad.

VEREDICTO

POTENCIAL
Explota la diversión de este tipo de juegos pero no el potencial de la consola.

ESTILO
Raro, raro, raro... pero merece la pena probarlo porque pasarás un rato muy divertido.

ADICCIÓN
Si te aficionas, será tu perdición: siempre querrás bailar un poquito más, un ratito más.

LONGEVIDAD
La posibilidad de conseguir 40 canciones más a través de *Xbox Live* garantizan la diversión.

LO MEJOR
- + JUGAR CON ALFOMBRILLA
- + MÚSICA
- + EDITOR INCLUIDO

LO PEOR
- - ALGUNAS CANCIONES «NO MOLAN»
- - JUGAR CON LOS MANDOS
- - QUE NO TE GUSTE BAILAR

RESUMEN
Si empiezas a divertirte con este juego no podrás parar de jugar hasta que caigas rendido del cansancio.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





todo un mundo de soluciones para tu móvil
Animaciones
anim165
cristi
tomas
anim158
36999
37173
Fondos
o llama al 806 41 69 93
ENVIA MMS57 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
36213 36232 36613 37030 36903
36326 36337 36904 36442
Top imagenes
36170 35937 36648 36487 36525 35492 36155
36246 37026 36526 36094 36635 35439
45037 36224 37208 36236 36036 35563
37025 35955 36207 37489 44019 36483
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
45009 37023 36469 35028 36335 36325
36305 37221 37204 35499 35516 37522
36283 35471 37197 35936 36491 36009
37211 36628 37271 36234 36445 37199
36996 37219 35485 35518 36629 conejito
ENVÍA JUEGOS6 + ESPACIO Y EL CÓD. DE TU JUEGO AL 7494
Prince of Persia cod.1005
Bamm cod.1251
XIII cod.1088
Siberian Strike cod.1011
Rayman 3 cod.1018
MovilStation
Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com
O LLAMA AL 806 41 69 97
LO+PEDIDO
1012 Skate and Slam
1014 Speed Devils
1084 Splinter Cell
1020 Desailly Pro Soccer
1010 Rayman Golf
1013 Solitaire
1041 Extreme Speed
1045 Honey Box
1089 Splinter Cell Ex. Ops
1223 Vampire
1281 Prince of Persia Las arenas del tiempo
TOP JUEGOS
Videojuegos
los mejores juegos para tu movil
Envia JUEGO73 +espacio y el cod. de tu juego al 7808
GALACTIC REB. cod 147399
QUEST OF T. HERO cod 147403
KAMIKAZE cod 147401
REAL SOCCER cod 147404
MUMMY & THE B cod 147402
ROBO cod 147405
LO+PEDIDO
111561 Betris
111564 Chess
107159 b-man
110266 Space Taxi Pinball
111584 Mobiball
111582 M-Football
110206 Extreme Speed
110209 Fruit Machine
110259 Summer Games 2004
110842 Darts
ITALIAN Italian Job
XMEN X-Men 2
TOP Top Gun
SLOTS Slots
FORCE Mobile Force
Polifonicos
o llama al 806 41 69 93
envia TONOS29 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7808
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS29 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7808
HIP-HOP
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80045 WITHOUT ME EMINEM
80030 CHANGES 2PAC
80076 STILL DRE DR DRE
83649 BUSINESS EMINEM
80007 DILEMMA NELLY
POP-ROCK
84425 STILL ON MY BRAIN JUSTIN TIMBERLAKE
84364 TOXIC BRITNEY SPEARS
84359 RED BLOODED WOMAN KYLIE MINOGUE
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
84061 SHUT UP BLACK EYED PEAS
80062 IN THE END LINKIN PARK
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
80217 I CAN T GET NO SATISFACTION ROLLING STONES
83885 NUMB LINKIN PARK
84215 BABY BOY BEYONCE
84211 HIT THAT THE OFFSPRING
84204 IN THE SHADOWS THE RASMUS
83873 GOING UNDER EVANESCENCE
83585 LIBERTINE KATE RYAN
80831 JAMMIN BOB MARLEY
83586 SOMEWHERE I BELONG LINKIN PARK
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
84035 GET BUSY SEAN PAUL
MovieClips
147502 147492 147493 147536 144153 144132 144143 147519 144138
envia VIDLET23 +el codigo del clip al 7494
NOVEDAD
PEQUEÑAS PELIS EN TU MOVIL!!!
envia 23FONDOS + el cod. de la foto al 7057
PhotoPlanet
1105 0931 2413 3779 1539 0989
1549 0513 2601 0375 0384 0359

↑ La animación es soberbia durante todo el juego.

Siniestras conspiraciones palaciegas y otras cuestiones

SPHINX Y LA MALDITA MOMIA

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EUROCOM**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.THQ.COM/SPHINX**
PEGI: **+12**



Dos personajes de diferentes mundos trabajan para conseguir diferentes finales del mismo problema.

EGIPTO ha sido una fuente inagotable de inspiración para novelistas, cineastas y, cómo no, creadores de juegos, entre otros.

No es la primera vez ni la última que el jugador ha de controlar alternativamente a dos personajes diferentes que marcan sendas formas de jugar. Sphinx es un guerrero que, siguiendo las instrucciones de su maestro Imothep, emprende la búsqueda de la Espada de Osiris, un arma con la que podrá afrontar una misteriosa y oscura amenaza que se cierne sobre el reino. De forma paralela, el príncipe Akenatón conspira para matar a Tutankamón y casarse con la bella Nefertiti para reinar en Egipto. Los caminos de Sphinx y Tutankamón convergen cuando éste cae víctima de las maquinaciones de Akenatón y pierde su vida transformándose en momia. Separados sus caminos de nuevo, Sphinx debe encontrar los vasos canónicos que contienen las vísceras y fragmentos del alma de Tutankamón para devolverle a su forma original. Por su parte, Tutankamón hará las veces de espía para Sphinx y recuperará para él ciertos objetos que le ayudarán en su misión.

Sphinx es el personaje de acción: salta, se descuelga por los bordes de peligrosos abismos, lucha con la espada, se defiende con escudo, nada, bucea, dispara con cerbatana... Es el prototipo de héroe enmascarado de videojuego. La momia de Tutankamón confía más en el sigilo y en el hecho de estar muerta: nada puede matar a un muerto, así que puede quemarse, ser electrocutada, aplastada... ¿Qué más da? Mientras que las habilidades que obtiene Sphinx son permanentes, la mayoría de las habilidades de la momia duran un tiempo limitado. Por ejemplo, si se incendia, las llamas duran un rato y se apagarán automáticamente con una corriente de aire o agua.

Esta clara diferenciación de habilidades de los personajes define dos estilos de juego: plataformas y acción para Sphinx y plataformas y resolución de puzzles para la momia. Sphinx es el protagonista durante la mayor parte del juego y tiene que afrontar los desafíos más difíciles, si bien adquiere algunas habilidades interesantes como la capacidad de capturar enemigos para usarlos a su antojo. Tras golpear un número de veces a un enemigo, éste parpadeará, momento en el que Sphinx lanza un escarabajo capturador que diriges con el *stick* derecho para atrapar a la criatura. Además de resultar útiles para completar algunas misiones secundarias, estas criaturas capturadas pueden servir para activar plataformas, quemar cajas que de otro modo no se podrían abrir, derrotar a algunos enemigos con mayor facilidad...

Por su parte, las capacidades de la momia crean escenas muy divertidas, como cuando es aplastada y queda cual papel de fumar (lo que le permite pasar entre barrotes de otra manera infranqueables) o cuando unas mortíferas cuchillas la dividen en tres y tienes que controlar a las tres momias para resolver un determinado puzzle.

El diseño de los niveles es meticuloso y frustrante en muchas ocasiones. La partida sólo se puede guardar en determinados puntos, lo que puede conducir a horas de fallidos intentos para conseguir realizar una determinada secuencia de saltos.

Esto se hace más evidente cuando el juego deja de ser lineal para llevar a Sphinx a Helipolis, desde donde puede ir a numerosos sitios y donde encontrará algunos de los niveles más desesperantes. Por ejemplo, después de más de ocho horas de juego, te encuentras teniendo que saltar de cuerda en cuerda para poder avanzar. Esta situación, en teoría sencilla, no se ha producido en ningún mo- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» BEETLE-MANÍA
Las vasijas rotas se regeneran constantemente y suelen contener valiosos escarabajos. Merece la pena volver a romper los objetos para conseguir más escarabajos, de los cuales los más raros son los rojos brillantes y los de color ópalo.

» AL ROJO VIVO
Cuando encuentres cajones que no puedes romper, intenta acercar a ellos una criatura que posea el poder del fuego. Si toca el cajón lo quemará y aparecerá algo útil. Si juegas como la momia, préndete fuego y haz lo mismo.

» ÚLTIMA VOLUNTAD
Como momia no puedes morir, así que no temas afrontar riesgos que no tomarías en otro caso. A veces un salto con fe o meterte en un peligro obvio puede ser muy beneficioso, y te descubrirá toda suerte de tesoros ocultos.

INVENTARIO SURTIDO

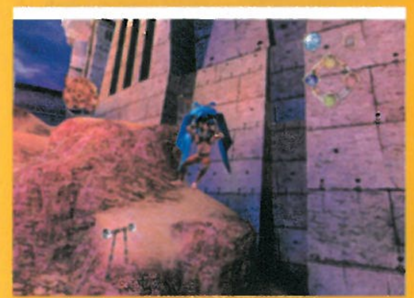
A medida que avances en el juego obtendrás algunos objetos muy útiles que te ayudarán cuando los necesites. Tendrás que aprender a dominar algunos, otros funcionarán instantáneamente, pero todos serán vitales.



Cerbatana: esta pequeña maravilla te permitirá alcanzar interruptores y enemigos desde lejos sin despeinarte el flequillo.



Rueda de tirolina: deslízate hacia objetos que están fuera de tu alcance y retrocede mágicamente. Los marines matarían por ella.



El águila: este colega te recogerá y te dejará en el lugar adecuado. Dónde te deje es asunto suyo, así que cuidado con la cabeza.



El escudo de Osiris: hace exactamente lo que dice el prospecto. Te protege de la mayoría de los rayos mágicos y tiene un aspecto impecable.

mento anterior del juego y, además, es necesario emplear una técnica muy concreta para poder efectuar los saltos con éxito, técnica que, por supuesto, no está descrita durante el juego ni en el manual. Lo mismo ocurre un poco después con una secuencia de saltos por plataformas.



Este es tu mentor. Te ayudará en momentos difíciles, así que asegúrate de mantener el contacto.



Los guardianes pueden ser duros de pelar sin el equipo adecuado.



Un plato de leche para la mesa dos. Yo mismo se la serviré en bandeja.

Pero a pesar de estas desafortunadas ideas que dificultan de manera innecesaria el desarrollo en momentos puntuales, el juego es brillante en general e incita a seguir avanzando con un afán de superación poco habitual. La historia se desarrolla a un ritmo variable: recibes gran cantidad de información en las primeras horas, después juegas mucho tiempo sin que pase nada relevante y de nuevo un aluvión de datos. Todo esto sucede durante las animaciones, que inexplicablemente no tienen voces, sino unas inintelegibles onomatopeyas que se subtitulan convenientemente.

En el apartado técnico, *Sphinx y la Maldita Momia* presenta una fabulosa arquitectura, animaciones fluidas y efectos fantásticos, así como una ambientación sonora que, entre otras cosas, se encarga de ponerte nervioso cuando hay algún peligro cerca. Las animaciones de los protagonistas están cuidadas al detalle, así como las de los demás personajes del juego. Sin embargo, el comportamiento de los enemigos es más que predecible en todo momento, aunque teniendo en cuenta las dificultades a que hay que hacer frente en todo momento, casi es de agradecer que los enemigos no sean especialmente inteligentes. De lo contrario, la aventura hubiese sido mucho más engorrosa.

Sopesando lo bueno y lo malo del juego, la balanza se inclina de forma positiva. Quizá no sea uno de los juegos del año, pero desde luego es bueno y capaz de entretener una generosa cantidad de horas, que, al fin y al cabo, es lo importante.



POTENCIAL
No hay neblina ni gráficos que aparecen instantáneamente donde cabría esperarlos. ¡Saca mucho partido de Xbox!

ESTILO
Un sorprendente sabor egipcio y una sensación real de maravilla cuando descubres nuevas zonas.

ADICCIÓN
Cuando te metas en harina estarás dándote baños de leche de burra y caminando de forma graciosa.

LONGEVIDAD
Verlo todo te llevará siglos. Si te limitas a ir al grano, tendrás unos cuantos días por delante.



LO MEJOR
+ VARIADO
+ SOBERBIO
+ INMENSO
+ MUY OCURRENTE

LO PEOR
- UN COMIENZO LENTO
- NO HAY VOCES
- OBSTÁCULOS INNECESARIAMENTE DIFÍCILES

RESUMEN
Una aventura de acción por encima de la media que empieza despacito pero que impresiona por el camino.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

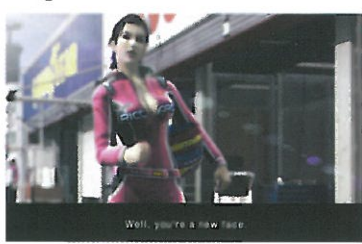






↑ Nada como atravesar a toda pastilla un pueblecito de montaña en pleno rally.


↑ Hay una gran variedad de coches a escoger.


↑ Los airbag son muy importantes de cara a la seguridad.


↑ Tu equipo te apoyará en todo momento de la prueba.


↑ Dos mujeres luchando por ser las primeras. ¡A por ellas!

Vuelve el equipo de Ridge Racer con más aventuras

R: RACING

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.RACING-EVOLUTION.COM**
PEGI: **+12**

El *R: Racing* recuerda poderosamente, desde el principio, a cualquiera de las entregas de la serie *Ridge Racer* de Namco, es porque se trata, aunque de forma encubierta, de un heredero directo de dicha serie. Sin duda, el equipo de marketing de EA ha considerado que sería bueno disfrazar el árbol genealógico de este juego tras un nombre ligeramente diferente, pero lo cierto es que ha sido como vestir la mona de seda.

El resultado no únicamente desmerece las cualidades técnicas de nuestra máquina, sino que es la prueba de cómo un desarrollo multiplataforma puede perjudicar a lo que, hubiera podido ser un gran juego para Xbox.

Para empezar, uno de los sellos distintivos de esta saga automovilística es que tiene una historia como trasfondo, ilustrada aquí y allá mediante las consabidas -aunque, en la línea de Namco, muy trabajadas- secuencias cinemáticas. En esta ocasión encarnas a Rena Hayami, una bella conductora de ambulancia reclutada por un equipo de carreras.

Para ello dispondrás de hasta 35 vehículos reales adaptados para correr en circuitos de asfalto o de tierra, desde pequeños y ligeros utilitarios a lujosos y aerodinámicos deportivos. Si además de incorporar al juego sus prestaciones técnicas se hubieran trasladado sus carrocerías con la fidelidad que posibilita una Xbox, habría sido fantástico. Lástima que con llamativos fallos gráficos como que el destello de los faros esté situado flotando *fuera* de los faros la cosa sólo pueda ir a peor. Y lo hace, ya que a medida que nos vayamos haciendo con el juego iremos descubriendo de forma más y más clara cómo los programadores no han echado el resto versionando su obra. Y no es que *R: Racing* no sea entretenido -es un título de carreras correcto-, es que, en general, no está a la altura de lo que esperamos ver en nuestra consola.

Lo cierto es que una máquina como Xbox no se merece cargar con las deficiencias de sus competidoras, ni los jugadores tienen por qué pagar que un juego se desarrolle con una consola técnicamente inferior de referencia, como bien pudiera ser el caso. Porque si no, no se explica cómo es posible, siendo programador, no poner todos los recursos a tu disposición al servicio de un diseño conceptual tan solvente como lo es el de *R: Racing*.


↑ Los rivales te increparán siempre.



INFORMACIÓN ADICIONAL

TÚ Y YO
No existen las opciones de jugar vía *System Link*, *Live* o con cuatro jugadores. Únicamente tú y un colega podréis correr por los puntos o con el simple objetivo de ser los primeros en cruzar la meta, eso es todo.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Podría haber sido un buen juego si el apartado técnico hubiera estado a la altura de Xbox.

ESTILO
Algunos de los vehículos son espectaculares, y las secuencias cinemáticas están realizadas con el gusto que caracteriza a Namco.

ADICCIÓN
El que haya una historia de fondo hace que acabemos por encariñarnos con Rena.

LONGEVIDAD
Los modos Desafío, Arcade y Contrareloj nos mantendrán ocupados varias semanas.

LO MEJOR
+ SECUENCIAS CINEMÁTICAS
+ HISTORIA DE FONDO
+ VARIEDAD DE CIRCUITOS Y COCHES

LO PEOR
- FALLOS GRÁFICOS
- RALENTIZACIONES
- MODELO FÍSICO POBRE

RESUMEN
Se deja jugar y entretiene, pero en ningún momento ofrece la sensación de juego sólido y bien acabado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Cargarse a los enemigos a base de misiles es la única forma de soportar el nefasto punto de mira.



Mi lugar preferido de pesca.



Una vista frontal de la lancha.



Derriba a los helicópteros.



El turbo proporciona impulso extra.

O cómo se arrastra un clásico de los 80 por el fango

SPYHUNTER 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **MIDWAY**
- DISTRIBUIDOR: **MIDWAY**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.MIDWAY.COM**
- PEGI: **+7**

CUANDO las cosas se hacen sin verdadera pasión, cuando algún ejecutivo falto de ideas se plantea realizar un *remake* aprovechando el buen nombre de una saga emblemática de los 80 y el encargo cae en manos de un equipo de programadores poco inspirado, el resultado se acerca mucho a lo que es, actualmente, *Spy Hunter 2*.

Spy Hunter, el original e inconfundible, fue un arcade en la más rabiosa línea ochentera llamada «dispara a todo lo que se menee». Un divertido mata-mata de desplazamiento vertical como los que reinaban en los salones de recreativas allá por el 83, dotado de una cabina con pedal de aceleración y volante futurista que recordaba al de un *jet* supersónico. Un trasfondo a lo 007, con vehículos disparándose e intentando sacarse de la carretera, la lucha contra el reloj -no contra el contador de vidas-, y un apartado técnico brillante fueron los factores que contribuyeron a hacer de *Spy Hunter* un clásico inmediato.

Con *Spy Hunter 2*, Bally Midway quiso revivir de nuevo el éxito casi un lustro después, esta vez con doble pantalla y controles para que dos jugadores pudieran, si así lo deseaban, competir entre sí. Y si bien hace dos años y medio Midway supo trasladar con corrección al nuevo milenio y a las tres dimensiones la primera entrega de la saga, por desgracia para nosotros, los usuarios de Xbox, no ha sido así con la segunda.

Además de no aportar nada relevante en cuanto a la mecánica de juego, a los *Spy Hunter* precedentes (tanto el *remake* de 2001 como el original de 1983), excepto quizá el hecho de poder jugarse en modo cooperativo (¿una deferencia a la recreativa del 87, o una simple puesta al día?), casi diríamos que en el plano audiovisual hemos ido hacia atrás en vez de hacia delante.

Los efectos especiales se limitan a los disparos y explosiones, pero como la mayor parte del tiempo disparamos (y destruimos) a cosas que se mueven en la distancia, tampoco es que eso tenga demasiada importancia. Por otro lado, los controles, lejos de ser cómodos e intuitivos, son un obstáculo más en nuestro camino. El punto de mira cambia a rojo cuando apuntamos a un enemigo, pero no tenemos prácticamente más control sobre dónde disparamos que la dirección hacia la que apunta el morro del vehículo. Si bien eso puede llegar a ser algo positivo en un arcade bidimensional, resulta nefasto si te mueves en un entorno 3D.

Ni siquiera la sensación de velocidad está conseguida, pero aunque así fuese y como dice un televisivo anuncio, ¿de qué sirve la potencia sin control? Los vehículos se manejan torpemente y el realismo en la dinámica de su movimiento y colisiones es inexistente, de tal forma que si nos estrellamos contra un muro simplemente nos detendremos.

Spy Hunter 2 es un título escasamente divertido, monótono, de dificultad irregular y poco comedida, con fallos de programación, que no hace justicia a su legendario predecesor.



A TRAICIÓN

Tu vehículo posee una cámara trasera para controlar a tus perseguidores. Para evitar que te vayan machacando por detrás, lanza unas cuantas minas a la carretera y, si tienes suerte, quizá te los quites de encima.

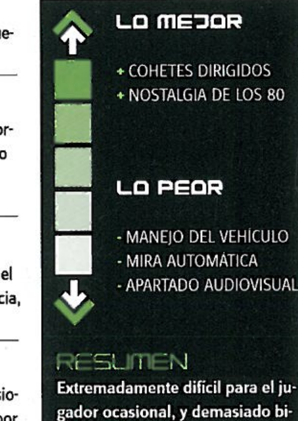


POTENCIAL
No ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos.

ESTILO
Los vehículos que cambian de forma según vayan por tierra, mar o aire han llegado a estar muy de moda... en los 80.

ADICCIÓN
Nunca se puede llegar a educar el paladar en algo que es, en esencia, aburrido, aburrido y aburrido.

LONGEVIDAD
Más que por su variedad de misiones y escenarios, se hace largo por la cantidad de veces que hay que repetir cada nivel.



LO MEJOR
+ COHETES DIRIGIDOS
+ NOSTALGIA DE LOS 80

LO PEOR
- MANEJO DEL VEHÍCULO
- MIRA AUTOMÁTICA
- APARTADO AUDIOVISUAL

RESUMEN
Extremadamente difícil para el jugador ocasional, y demasiado bidimensional y pobre técnicamente para el aficionado al género.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,8 //10

Mira a través de los ojos de Sonic y verás cómo de bien están realizados los personajes.

¿El crepúsculo de los dioses?

SONIC HEROES

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.TOUGHTEAM.COM
PEGI: +3



Rápido: plataformas en el que controlas a un grupo de tres personajes con habilidades individuales.

AL ANALIZAR un juego como éste es difícil explicar las sensaciones que se tienen. Hemos pasado de un estado de éxtasis inicial a un sabor agridulce para acabar en una de las mayores decepciones jugadas últimamente. Todo aquel que haya jugado anteriormente a un Sonic comprobará al ponerse a los mandos de este *Sonic Heroes* que algo va mal, algo ha cambiado; éste no es el Sonic que recordábamos y esperábamos. No obstante, este *Heroes* no es del todo malo, lo que ocurre es que se han unido múltiples variables que simplemente lo hacen inferior al resto de juegos del puercoespín azul.

Lo primero que destaca del juego es que ahora llevamos a tres personajes de golpe. Cada personaje tiene una serie de habilidades que responden a sus características físicas. Por ejemplo, en el equipo de Sonic, el héroe es el personaje rápido, Tails es el que vuela y Knuckles el personaje potente. Podemos cambiar el control entre ellos en cualquier momento del juego, incluso dependiendo del momento de la fase y del obstáculo a pasar esto será imprescindible. En algunos niveles podremos elegir diferentes rutas dependiendo del personaje que llevemos. Aunque hay en total cuatro equipos diferentes, en realidad todos ellos son iguales y atienden siempre a esos tres tipos de personajes. Esta idea no queda del todo mal en el juego pero podría haberse aprovechado mucho más con más puzzles o situaciones en los que la combinación de los tres personajes fuese más determinante. Sin embargo, se han quedado en lo más superficial ya que, por ejemplo, en los momentos de rampas y *loopings* elegiremos al personaje rápido mientras que cuando tengamos que terminar con varios enemigos al fuerte y a la hora de pasar grandes espacios vacíos elegiremos al personaje con capacidad de volar. Poco hay más a partir de estos conceptos.

El control es extremadamente sensible y en algunas ocasiones impreciso. Lejos queda ese toque de magia que tenían los »



Knuckles los lanza como bolas de fuego.



El Rose Team es el más fácil de los cuatro.



Tendrán una lenta y suave caída.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» TIEMPO MUERTO
Los juegos con los Sonic Team y el Dark Team son los más difíciles ya que nos costará unas diez horas finalizar cada uno de ellos. Si a esto le añades los más cortos, pero no menos frustrantes, Rose Team y Chaotix Team, te encuentras con unas 33-35 horas de juegos. Los más perfeccionistas llegarán a doblar este tiempo si quieren conseguir un ranking A en todas las misiones.

» MUERTE EN LA CARRETERA
Recolectar cápsulas aumentará la potencia de los ataques de tus héroes. Sobretodo en los personajes potentes en los que sus ataques serán temibles en el máximo nivel. Los personajes que vuelan pasarán de tener unos ataques totalmente inútiles a algo más decente. Cada personaje puede aumentar de nivel tres veces, pero al morir volverás al nivel uno.

TIEMPOS MEJORES »
Pasado y presente de Sonic.

Sonic es un personaje con mucha historia y este *Heroes* está lleno de momentos nostálgicos. Es grande ver de nuevo a Metal y Shadow, las versiones malvadas de Sonic.



↑ Recoge un emblema de oro para tomar parte en una carrera bonus de esmeraldas. Es como aquel impresionante nivel secreto de *Sonic 2*.



↑ ¿Recuerdas *Sonic Spinball* de Megadrive? Pues ha sido recreado en los niveles Casino Park y Bingo Highway.



↑ La fase Rail Canyon de *Sonic Heroes* y el nivel Sky Dinosaurian Square en *Jet Set Radio Future* son muy similares.



↑ Rail Canyon es de los mejores niveles del juego. Estos trenes serpientes son verdaderamente descorazonadores.



↑ Rueda alrededor de esta ruleta. ¿Rojo o negro?



↑ Usa el Team Blast para destrozar la nave Egg .

Se debería haber aprovechado mejor la idea de los tres personajes con más puzzles

» Adventures en este aspecto. En los escenarios amplios esta variable apenas afectará al juego, pero es en los espacios cerrados o pequeños en los que esa sensibilidad extrema se hace notar, y mucho. Un ligero movimiento de *stick* y caerás al vacío irremediablemente. Si controlamos al personaje rápido del grupo, con el botón X realizaremos un ataque inservible en varias ocasiones y fatídico para nosotros en muchas. El Spin Attack es incontrolable y nos hace rebotar de aquí para allá sin poder hacer mucho hasta caer en el caso de que haya un precipicio cerca. Por eso, sólo debes utilizarlo en aquellas acasiones en las que no tengas más remedio porque las consecuencias son fatales.

Sonic Heroes es gráficamente más que correcto en casi su totalidad. Una vez más nos encontramos con un juego multiplataforma, y por lo tanto no aprovecha al máximo la capacidad de Xbox. Los efectos son correctos, se han aumentado el número de polígonos y la velocidad, signo característico de la saga, sigue presente en todo momento. Sin embargo, no podemos dejar de mencionar que la cámara es terrible en varias ocasiones. Como está orientada hacia delante, al girarla con los gatillos en caso de que deseemos retroceder la cámara nos dificultará la labor haciendo cosas raras y poniéndose a temblar. En general, se nota que este *Heroes* ha sido programado con PlayStation 2 en la cabeza. Otro punto negativo es la gran cantidad de *popping* que hay en el juego. Este no afecta tanto a los escenarios como a los enemigos y objetos, que aparecerán de la nada ante nuestros ojos. Además, el juego peca de varios fallos en el motor gráfico, fallos que nos hacen perder vidas en muchas ocasiones. El más importante es el *clipping*, que nos hará traspasar paredes y suelos al impactar contra ellos a gran velocidad.

Pero no todo es malo, por supuesto. *Sonic Heroes* es en general un buen juego de plataformas con algunos altibajos, eso sí. Su duración, con las 22 fases que hay, es considerable. Y el número de extras los suficientes para divertirnos durante varios meses. En algunos momentos el juego es brillante por si mismo, con fases tan espectaculares como Casino Park o Rail Canyon, y la variedad general en las fases es digna de destacar. Los niveles son mucho más largos que en otros juegos de Sonic -más o menos el triple- y la dificultad también es bastante alta pero sin llegar a desesperar. *Sonic Heroes* es divertido y adictivo por si solo, pero no es ni de lejos ese heredero que todos esperábamos.



POTENCIAL
Una versión modificada del motor gráfico de *Sonic Adventures*. Correcto.

ESTILO
Un ligero, y lógico, cambio en la Saga. La idea de llevar a tres personajes funciona a veces.

ADICCIÓN
Enganchará principalmente a quien no haya jugado nunca a otro juego del puercoespín.

LONGEVIDAD
Las 35 horas de juego se alcanzan fácilmente. Además, cuenta con muchos extras que aseuran la diversión.



RESUMEN
Se trata de un título divertido y ameno que entretiene más de lo que puede aparentar en un principio. Recomendable.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.3//10

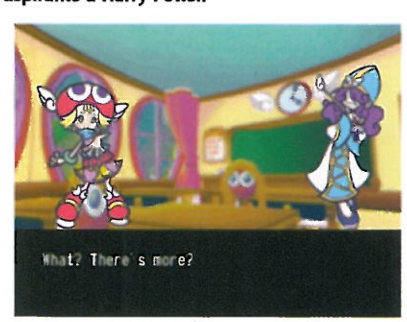




↑ ¿Qué demonios está pasando aquí? ¿Un puzzle japonés, dices? Haber empezado por ahí...



↑ Supera los objetivos de cada nivel en el modo para un jugador.



↑ Forma múltiples cadenas para pasar tus burbujas a ese aspirante a Harry Potter.

Un puzzle que te hará cisco el cerebelo. Palabra

PUYO POP FEVER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	SEGA
DISTRIBUIDOR:	ACCLAIM
LANZAMIENTO:	MARZO 2004
JUGADORES:	1-4
WEB:	WWW.SEGA-EUROPE.COM
PEGI:	+3

ADEMÁS de la pasión por el karaoke, los gadgets y las escolares en minifaldas, el estereotipo japonés no estaría completo si no sumáramos también una inconfesable predilección por los rarísimos juegos que combinan varios géneros *a priori* incompatibles en un cóctel de imprevisibles consecuencias.

Puyo Pop Fever es uno de estos juegos. Incorpora todas las características de los puzzles japoneses: gráficos cegadores, personajes al más puro estilo manga, una banda sonora cutre-pop y, sobre todo y ante todo, una jugabilidad adictiva a más no poder.

La típica y tópica (por no decir innecesaria) trama versa sobre una aprendiz de bruja, Amitie, que intenta potenciar sus poderes mágicos con un método harto extraño que consiste en jugar al *Puyo Pop.* Este juego consiste en unas burbujas de gelatina coloreadas que bajan en bloques de una, dos y tres piezas por la pantalla y, al más puro estilo *Columns*, el jugador debe desplazar y rotar las burbujas para conseguir que cuatro o más del mismo color se sitúen en línea, horizontal o vertical, y formen una cadena. Como su fisonomía es viscosa, las burbujas se mueven como un líquido y resbalan hasta los espacios vacíos, así que no quedarán huecos en blanco como sucedía en *Tetris*. Cada vez que se forme una cadena, las burbujas situadas justo encima caerán y formarán otra cadena debajo, provocando así una «reacción en cadena». He aquí, pues, el verdadero filón de su adictividad.

Una reacción en cadena despeja tu pantalla de un buen número de burbujas, que pasan de forma inmediata a la de tu rival. Dichas burbujas se tornan transparentes y confunden al contrario, que no puede incorporarlas al resto de su entramado. Por lo tanto, no le queda más remedio que seguir encadenando burbujas encima. Cuando se ha formado un número determinado de cadenas, el jugador accede al nivel Fever. Cuando la pantalla frenética acompañada de música disco vuelve a la calma, ante Amitie se abren diversos escenarios gelatinosos predeterminados y un único grupo de burbujas por pantalla. Si los colocas en la posición adecuada, provocarás cinco reacciones en cadena a la vez y un alud de burbujas en la pantalla del rival. Si sabes sacar buen partido del nivel Fever, puedes acabar con el contrario en un par de intentos y convertirte en un auténtico amasador de cadenas de gelatina.

Semejante innovación redunda en una mayor adictividad y asegura más profundidad de la habitual ya que lo normal es emparejar colores y poco más.

El modo para un jugador no es muy atractivo ya que Amitie debe batallar contra un rival controlado por el ordenador una y otra vez. Pero como oferta multijugador, no tiene parangón. Incluso los más alérgicos al género de los puzzles acabarán enamorándose de la encantadora Amitie y, si bien la ausencia de opciones para *Xbox Live* es un punto negativo, las dosis de entretenimiento potencial son más que generosas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?
***PPF* es la continuación de la franquicia que lideraba hasta la fecha uno de los malos más famosos de Sega, el Dr. Robotnik, de la saga de *Sonic*. La tradicción japonesa vuelve a nuestra Xbox.**



↑ Como guionistas, los autores del juego nunca ganarían un Oscar.

VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos no son como para tirar cohetes, pero no se aprecia ninguna ralentización.

ESTILO
Colores chillones, diálogos irrisorios entre personajes y un argumento de principiante. ¿Qué esperabas?

ADICCIÓN
De fácil acceso que crea adicción con una rapidez sorprendente.

LONGEVIDAD
La novedad del modo para un jugador se disipa rápidamente; sin embargo, a varias bandas dispones de diversión para rato.

LO MEJOR
- + JUGABILIDAD
- + MUY ADICTIVO
- + SENSACIÓN DE SATISFACCIÓN CUANDO DESATAS REACCIONES EN CADENA

LO PEOR
- - TRAMA DE PENA
- - BANDA SONORA

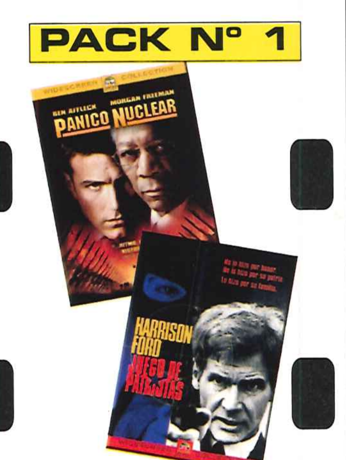
RESUMEN
Un puzzle divertido, frenético y adictivo con un modo multijugador que no podrás olvidar nunca.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

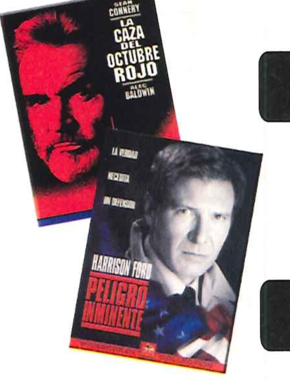
7,0//10

CONSIGUE LOS PACKS ANTERIORES

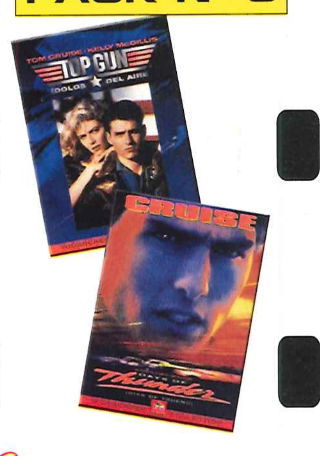
PACK Nº 1







PACK Nº 3



QUIERES RECIBIR EN TU CASA

LAS MEJORES PELÍCULAS DE ACCIÓN

Nº 4

Paramount

A VIACOM COMPANY

ALTA TENSIÓN

COLECCIÓN DVD VIDEO

SÓLO 19,95€ P.V.P. RECOMENDADO

VAL KILMER ELISABETH SHUE

EL SANTO

Nunca reveles tu nombre
Nunca des la espalda a nadie
Nunca entregues tu corazón

WIDESCREEN DVD COLLECTION

MICHAEL DOUGLAS VAL KILMER

LOS DEMONIOS DE LA NOCHE

LA PRESA SON LOS CAZADORES

WIDESCREEN DVD COLLECTION

CONSIGUE LAS PELÍCULAS YA EDITADAS CONTRA REEMBOLSO A 19,95 € CADA PACK (Gastos de envío incluidos):

Remite el boletín adjunto por carta o fax marcando la opción deseada a: MC Ediciones, S.A. Dpto. de suscripciones Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 BARCELONA • Fax: 93 254 12 63 o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Nombre y apellidos: .... Teléfono ....

Calle: ....

C.P.: .... Población: .... Provincia: ....

Pack nº 1: ☐ Pánico nuclear / Juego de patriotas

Pack nº 2: ☐ La caza del octubre rojo / Peligro inminente

Pack nº 3: ☐ Top Gun / Días de trueno

Según la Ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC Ediciones, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)



King Kong odia su paseo diario. Un par de cohetes en la cara deberían bajarle los humos.



Asegúrate de que los enemigos caídos están muertos.



La función para apuntar automáticamente es impagable.



Dos recortadas son mejor que una para acabar con los enemigos.



Spawn tiene que hacer retroceder a los pajarillos de su mundo.

Otro siniestro héroe malogrado

SPAWN: ARMAGEDDON

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**NAMCO**
DISTRIBUIDOR:	**EA**
LANZAMIENTO:	**MARZO 2004**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW.SPAWN.COM/ENTERTAINMENT/ARMAGEDDONGAME**
PEGI:	**+16**

LOS SUPERHÉROES de cómic son material perfecto a la hora de producir películas y juegos: alguien ya se ha molestado en crear un universo, desarrollar al personaje, dar vida a enemigos... Llevar una obra ya existente de un formato a otro es sencillo. En teoría, claro. En la práctica, nuestro protagonista ha tenido un paso más que discreto por el celuloide y la animación, así como por el universo de ceros y unos de las plataformas a las que ha sido llevado. Este hecho se ha repetido en numerosas ocasiones con otros tantos personajes del cómic: Superman, Batman, X-Men... La lista es larga.

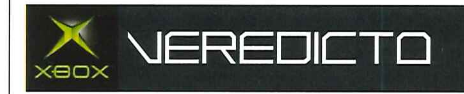
Spawn es un anti-héroe procedente del infierno que osa enfrentarse a sus creadores al descubrir que pretenden ampliar su territorio conquistando la Tierra. Spawn no posee muchos poderes, por así llamarlos, salvo una serie de habilidades nacidas de su procedencia infernal y que se materializan en descargas de energía y otras similares. Sin embargo, posee tres objetos que forman parte de él y que resultan muy útiles: una capa viviente que le permite planear, un hacha con la que destrozar literalmente a los enemigos provocando grandes salpicones de sangre verde o rojiza (según el enemigo) y unas cadenas que, a voluntad, sirven igualmente para golpear y para aferrarse a determinados puntos y lograr salvar distancias de otro modo imposibles de recorrer. A todo esto, se suma un amplio arsenal de armas corrientes que se pueden mejorar entre niveles utilizando como moneda de cambio las almas de los enemigos caídos. También es posible comprar más vida, energía y munición.

Mientras que todo esto resulta bastante aparente y apetecible, el desarrollo del juego es terriblemente lineal y monótono: unos marcadores indican el camino a seguir, avanzas un poco, aparece un número determinado de enemigos, los matas, avanzas otro poco, matas más enemigos, das un par de saltos, pulsas un interruptor, planeas, más enemigos, un jefe de final de fase... Repetitivo como pocos, con el problema añadido de una cámara que nunca está donde debe y que te obliga a preocuparte por ella demasiado a menudo. Afortunadamente, alguien tuvo la idea de incluir una función para apuntar automáticamente a los enemigos, así que aunque la cámara esté centrada en el frontal de Spawn puedes utilizar esta función para asegurarte de que al menos estás dando a los enemigos que no ves mientras consigues girar la cámara para saber a qué te enfrentas. Claro que, para entonces, a tu espalda habrá más enemigos, así que el esfuerzo habrá sido en vano.

Lo único interesante es la animación de Spawn y las escenas cinemáticas que narran las historia con una calidad sobresaliente, pero con eso no te diviertes. El resto es más bien mediocre, carente de originalidad, excesivamente obvio y mecánico. Otra adaptación de cómic malograda a pesar de la intervención del propio autor, Todd McFarlane, en el proceso de desarrollo.



ATRÁPALOS TODOS COMO PUEDAS
Al recoger portadas de cómic desbloqueas arte publicado. Cada enemigo derrotado abre parte de una enciclopedia de Spawn. Colecciónalas todas para llegar hasta el final.



POTENCIAL
Nada del otro mundo. De hecho, la animación parece a veces de tiempos pasados.

ESTILO
Oscuro, un montón de gore y música de Marilyn Manson. Genial si eso te gusta.

ADICCIÓN
Adictivo cuando empiezas, pero demasiado repetitivo demasiado pronto.

LONGEVIDAD
No es un juego especialmente grande, pero los *fans* querrán descubrir todos los extras.

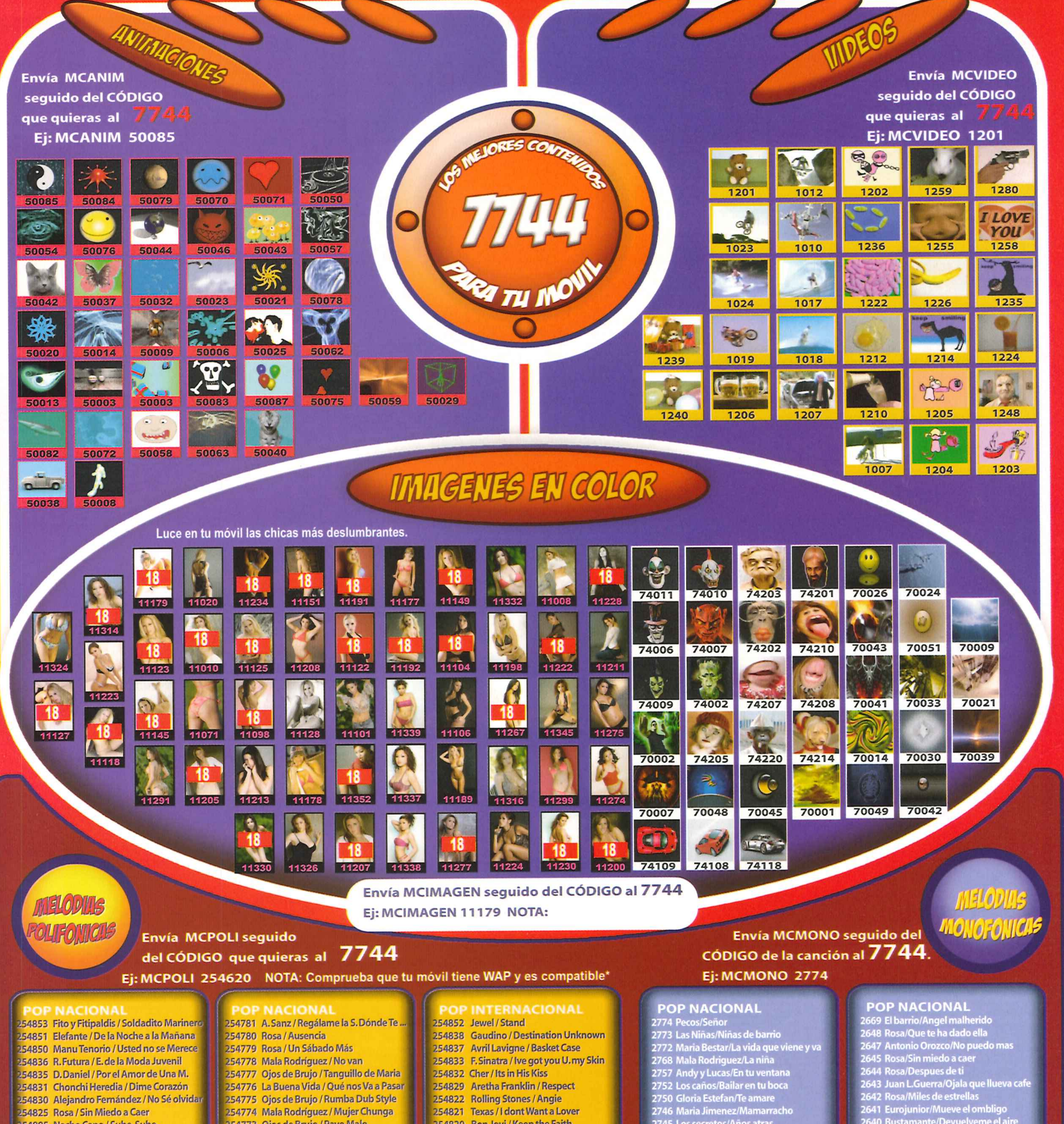
LO MEJOR
- + PERSONAJE FIEL AL CÓMIC
- + GORE SIN COMPLEJOS
- + BUEN ARMAMENTO

LO PEOR
- - REPETITIVO
- - LA INFAME CÁMARA ESTROPEA EL JUEGO

RESUMEN
Un juego de acción discreto que se aferra como puede al cómic y estropeado por una mala cámara y un diseño repetitivo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





POP NACIONAL

254853 Fito y Fitipaldis / Soldadito Marinero
254851 Elefante / De la Noche a la Mañana
254850 Manu Tenorio / Usted no se Merece
254836 R.Futura / E.de la Moda Juvenil
254835 D.Daniel / Por el Amor de Una M.
254831 Chonchi Heredia / Dime Corazón
254830 Alejandro Fernández / No Sé olvidar
254825 Rosa / Sin Miedo a Caer
254805 Nacho Cano / Sube, Sube
254804 Camela / Nunca Debí Enamorarme
254803 Bellepop / Esta noche Mando Yo
254802 Amaral / Cabecita Loca
254801 Tontxu / Risk
254800 El Arrebato / Una Noche Con Arte
254799 Rosa / Qué Te Ha Dado Ella
254798 Rosa / Después de Ti
254797 Antonio Orozco / No Puedo Más
254795 Eurojunior / Chachi Piruli
254794 Eurojunior / Mueve el Ombligo
254792 Bustamante / Devuélveme el Aire
254784 D.de Maria y A.Orozco / P.Marchitos
254782 T.Aguilar y Amigos / Latido Urbano

POP NACIONAL

254781 A.Sanz / Regálame la S.Dónde Te ...
254780 Rosa / Ausencia
254779 Rosa / Un Sábado Más
254778 Mala Rodriguez / No van
254777 Ojos de Brujo / Tanguillo de Maria
254776 La Buena Vida / Qué nos Va a Pasar
254775 Ojos de Brujo / Rumba Dub Style
254774 Mala Rodriguez / Mujer Chunga
254773 Ojos de Brujo / Payo Malo
254772 Mala Rodriguez / Tiburón
254771 Mala Rodriguez / Tengo un Trato
254770 Sidonie / Sidonie Goes to Varanasi
254769 Ojos de Brujo / Con Hambre
254768 Mala R. / Especias y Especias
254767 Rosa / Mejor Sin Ti
254766 Álex Ubago / A gritos Esperanza
254764 Agustín Lara / Piensa en Mí
254763 La Oreja de Van Gogh / La Playa
254923 Davinia y Miguel / Ven a mi
254922 Tony Santos y Silva / Navidad sin ti
254921 Hugo y carrasco / Entra en mi vida
254920 Tessa y Mai / Chiquitita

POP INTERNACIONAL

254852 Jewel / Stand
254838 Gaudino / Destination Unknown
254837 Avril Lavigne / Basket Case
254833 F.Sinatra / Ive got you U.my Skin
254832 Cher / Its in His Kiss
254829 Aretha Franklin / Respect
254822 Rolling Stones / Angie
254821 Texas / I dont Want a Lover
254820 Bon Jovi / Keep the Faith
254819 Seal / Kiss From a Rose
254818 Robert Palmer / Simply Irresistible
254817 Elvis Presley / Heartbreak Hotel
254816 C.Aguilera / Genie in a Bottle
254815 Air / Playground Love
254814 Radiohead / Idioteque
254813 U2 / Beautiful Day
254812 M People / Moving on up
254811 Massive Attack / U.Sympathy
254810 Londonbeat / Ive B.T.About You
254808 Jazzy J.and /Fresh P. / Boom S.the R
254807 SaltnPepa / Lets talk about sex
254806 Beastie Boys / No Sleep till Brooklyn

POP NACIONAL

2774 Pecos/Señor
2773 Las Niñas/Niñas de barrio
2772 Maria Bestar/La vida que viene y va
2768 Mala Rodriguez/La niña
2757 Andy y Lucas/En tu ventana
2752 Los caños/Bailar en tu boca
2750 Gloria Estefan/Te amare
2746 Maria Jimenez/Mamarracho
2745 Los secretos/Años atras
2740 Junior Miguez/Saoke
2737 Malu/Inevitable
2731 Rosario Flores/De mil colores
2726 Malu/Siempre tu
2725 David Summers/Si me dejas
2716 Beth/Vuelvo a por ti
2702 Diego Torres/Puede ser
2690 Nacho Cano/Sube sube
2679 Belle pop/Esta noche mando yo
2677 Amaral/Cabecita loca
2675 Manu Tenorio/Usted no se merece
2672 Fito y los fitipaldis/Soldadito Marinero
2671 Elefante/De la noche a la mañana

POP NACIONAL

2669 El barrio/Angel malherido
2648 Rosa/Que te ha dado ella
2647 Antonio Orozco/No puedo mas
2645 Rosa/Sin miedo a caer
2644 Rosa/Despues de ti
2643 Juan L.Guerra/Ojala que llueva cafe
2642 Rosa/Miles de estrellas
2641 Eurojunior/Mueve el ombligo
2640 Bustamante/Devuelveme el aire
2639 Eurojunior /Chachi piruli
2638 Ana Belen/Ahora
2637 Rosa/Ahora sabes como soy
2635 Rosa/Un sabado mas
2634 Rosa/Ausencia
2629 Tony Aguilar y amigos/Latido urbano
2628 A.Sanz/Regalame la S.D.te espere
2624 Rosa/Mejor sin ti
2614 Rosa/No soy para ti
2613 El Arrebato/Por un beso de tu boca
2612 Roser/El dolor de tu presencia
2611 Bacilos/Tabaco y chanel
2610 Elefantes/Tan facil como amar

MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS: MOTOROLA: T720-T720i-T722 -- NOKIA 30 Series: 3510i-8910i. 40 Series: 3300-5100-6100-6610-7210-7250-7250i. 60 Series: 3650-66007650-N-Gage -- SIEMENS: S55-ME55 MODELOS COMPATIBLES PARA IMÁGENES COLOR Y ANIMACIONES: MOTOROLA: T720-T720i -- ERICSSON T68-Nec e525 -- NOKIA 30 Series: 3510i-8910i. 40 Series: 3300-5100-6100-6610-7210, 7250-7250i. 60 Series: 3650-6600-7650-N-Gage -- PANASONIC: GD87 -- SIEMENS: SL55-S55-ME55 -- SHARP: GX10-GX10i -- SONY-ERICSSON: P800-T68i-T300-T310-T610 MODELOS MONOFÓNICOS COMPATIBLES: PHILIPS: FISIO 620-120-625-825 -- ERICSSON: T-20E-T39-T65-T29(R2)-R250-T66-T68m-T68i-T200-T100-T310-T610 -- SIEMENS: S45(GPRS8)-C45-M50-ME45-MT50-C55-A55-S55-M55-SL55 -- ALCATEL: OT511-OT311-OT512-OT525-OT715-525-331-526-535 -- NOKIA: 3210-3310-6210-6250-7110-7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510-6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-7210-7250-7653300-3510i-3650-5100-6650-6800-N-GAGE -- MOTOROLA: V100-T250-V260-T191-T192-C33x-720i -- SAMSUG: R200-R210-A800-S100-S300-T100-T400-Q300 -- SAGEM: 930-932-939-959 -- TRIUM: 110-ODISSEY-ELIPSE -- LG: W3000-G5300-W7000 -- MOVISTAR: TSM4 -- PRECIO DEL MENSAJE 0,9 € + IVA.

PLAYLIVE

TSUNAMI

ASÍ ES COMO se viene llamando al conjunto de mejoras que va a recibir próximamente *Xbox Live*. El mes pasado ya hacíamos mención a una nueva actualización del servicio que incorporará novedades más sustanciales que la del pasado mes de septiembre y para la que no falta mucho. Pero de este Tsunami tan sólo se ha dicho que llegará antes de fin de año.

Entre las novedades se encuentra una actualización de las dinámicas de grupo que incluirá el envío de mensajes dentro de un mismo equipo y la posibilidad de retar a clanes rivales desde el menú *dashboard* de la consola o a través de la Red utilizando el programa MSN Messenger. También permitirá personalizar los equipos, de forma que puedan compartir emblemas, lemas, estadísticas, mapas y otros contenidos. Además, incluirá opciones para crear competiciones a medida. De esta forma, los jugadores podrán crear nuevos tipos de competiciones o encuentros para juegos creados y administrados por la compañía editora y/o el jugador. Habrá que ver en qué se traducen exactamente estas propuestas, pero desde luego suenan más que prometedoras.

Cambiando de tema, los que les gusta conocer el devenir comercial de sus títulos preferidos pueden pasarse por una nueva sección de la Web oficial de Xbox -www.xbox.com-. *Top 25 Games* es una página que se actualiza cada semana en la que se muestra los 25 títulos más jugados en *Xbox Live*. Además, para ser más completa, hace un desglose de la posición de cada uno en los mercados americano, europeo y japonés. Sorprende ver lo bien que se mantienen algunos títulos y lo poco que lo hacen otros. Por ahora, sólo la encontrarás en la Web estadounidense.



Live Noticias

LIVE EN ASIA

Disponible en Taiwan, Hong Kong y Singapur.

CONTINÚA la expansión de *Xbox Live*. Con el mercado europeo ya cubierto, el servicio continúa implantándose en nuevos países y regiones del continente asiático. Así, Taiwan, Hong Kong y Singapur han comenzado a disfrutar del servicio a partir de este mismo mes de abril.

Junto con Corea del Sur, que dispone del servicio desde el pasado mes de septiembre y cuenta con 6.500 suscriptores, se trata de algunas de las regiones y países del mundo con mayor implantación de la banda ancha entre sus habitantes, razón que los convierte en mercados muy importantes. El problema para Microsoft reside en ofrecer la clase de títulos que resultan atractivos para el jugador oriental. Con ese objetivo, la compañía está trabajando con estudios de desarrollo coreanos y taiwaneses en una treintena de proyectos acordes con las características de esos mercados. Los resultados de esta colaboración comenzarán a dar sus frutos a finales de este año.

RETRASADOS

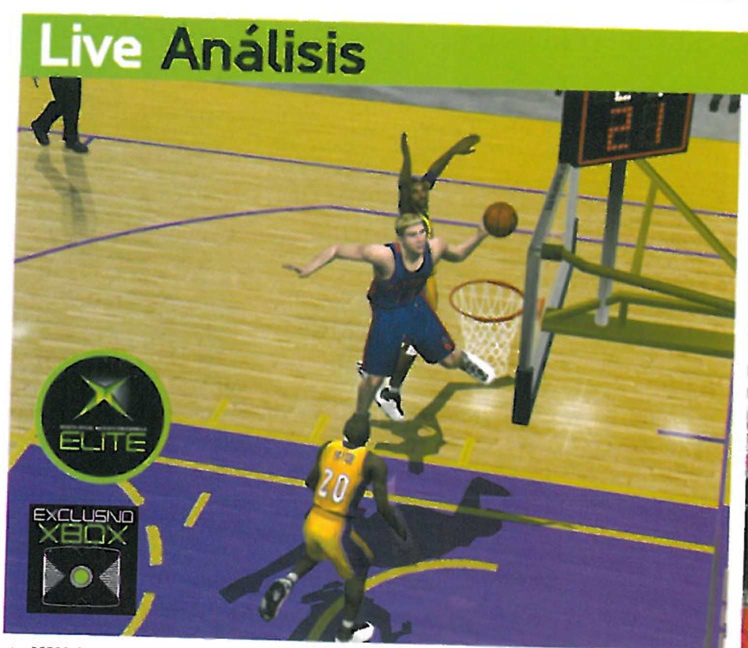
True Fantasy Live Online y Doa Online

DOS de los títulos más esperados en esta sección han visto modificada su fecha de lanzamiento. En el caso de *True Fantasy Live Online*, Microsoft lo ha justificado con la necesidad de ofrecer el juego de rol multijugador persistente definitivo para *Xbox Live*. El proyecto, desarrollado por Level 5, tenía previsto su lanzamiento japonés para la primavera pero ahora no se espera que esté listo antes de final de año. Sobre fechas para el mercado occidental, aún no se ha dicho nada.

Por su parte, *Dead Or Alive Online* es la actualización de los dos primeros títulos de la saga con el componente del juego *on line* y un apartado visual acorde a los tiempos que corren. La fecha ha sido retrasada hasta el verano con el objetivo de ofrecer la mejor experiencia *on line* posible. *Dead Or Alive* también ha sido objeto de atención recientemente por el sorprendente fetiche que Tecmo incluirá en un *pack* especial de la consola para el mercado japonés. Dicho *pack* incluirá una consola Xbox perteneciente a una edición limitada, una copia de *Dead or Alive Online* -o *Ultimate*, como se le llama en Estados Unidos-, el *kit* DVD, una suscripción de un año para *Xbox Live* y, atención, ¡una almohada con la imagen de Kasumi! -una de las protagonistas- a tamaño natural.



Live Análisis




XSN Sports ofrece la posibilidad de organizar ligas.



El modo *on line* mejora este título.

NBA INSIDE DRIVE 2004

Difícil para los novatos

PARECE que este es el mes dedicado a los juegos de la línea XSN Sports. Entre todos ellos, *NBA Inside Drive 2004* es el más esperado por estos lares. El juego ha llegado a la par que el *NBA Live 2004* y aunque no alcance la misma altura que la conocida saga de EA, ofrece el poderoso aliciente del juego *on line*.

Los desarrolladores se han ocupado de aprovechar todas las posibilidades que ofrece el servicio *Xbox Live* junto a XSN Sports. El jugador puede participar o bien con equipos personalizados o con los oficiales; además, tiene la posibilidad de organizar ligas, seguir las estadísticas y puntuaciones de equipos y jugadores, invitar a otros equipos a sus ligas o comprar y vender jugadores -reales o ficticios- a través de *Xbox Live*. Y todo ello sólo mandando un correo electrónico al usuario que se encuentra al otro lado de la línea. *NBA Inside Drive* es un juego de baloncesto que ofrece unas posibilidades de control de todo lo que ocurre en el juego casi enfermizas.

Durante las partidas puede aparecer algo de *lag* y el nivel que exhiben muchos usuarios puede ser intimidante para el jugador novato. No hay que dejarse desanimar. Bajo la complejidad de *NBA Inside Drive*, se esconde un notable juego de baloncesto. Recomendable tanto para los seguidores como los que no lo son.

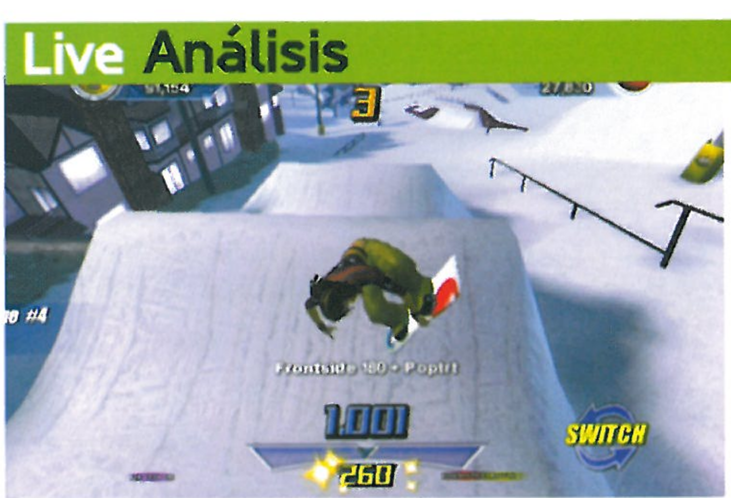


PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

*****

No es tan espectacular como *NBA Live*, pero el juego *on line* le convierte en un título obligado para los seguidores del baloncesto.

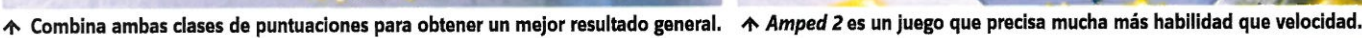
Live Análisis



Combina ambas clases de puntuaciones para obtener un mejor resultado general.



Amped 2 es un juego que precisa mucha más habilidad que velocidad.



AMPED 2

El primer juego de snowboard on line.

AMPED 2 es un juego muy similar al primero de la serie. Muy bien ejecutado, con algunas leves mejoras y la única diferencia sustancial del juego *on line*. Microsoft ha preparado dos modos de juego para *Xbox Live* que admiten hasta ocho jugadores en la misma partida. Fieles al espíritu del juego, el énfasis no está en llegar primero a la meta sino en ejecutar más y mejores movimientos que los competidores. Por eso, debes aprender a utilizar muy bien el control del *skater*.

Hay dos modos de juego principales. Just Ride es una carrera en la que sólo se pueden ajustar los parámetros de rotación y colisiones. Gana quien obtiene las mejores puntuaciones en media, combos y *tricks*. Por su parte, Sessions ofrece una mayor flexibilidad y permite configurar cuatro clases de partida en función de las distintas clases de puntuaciones. Son modos de juego que también están disponibles a pantalla partida. Los resultados pasan de forma automática a los *rankings* de *Xbox Live* y también existe la oportunidad de organizar torneos a través de XSN Sports. Más o menos lo esperado, aunque no hubiera estado de más alguna modalidad más centrada en la vieja competición de llegar primero a la meta.



VEREDICTO LIVE

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

****

Añade el factor de la competición humana. Ahí donde no llega la también reconocida serie *SSX*.

Live Análisis



Los niveles de Capturar la Bandera tienen un gran tamaño.



El modo Siege presenta objetivos como eliminar a esa bestia Rancoor.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

El universo Star Wars llega a Xbox Live



A *JEDI ACADEMY* le sucede lo mismo que a *Counter-Strike* y a otros títulos: su principal atractivo para seducir al jugador reside en *Xbox Live*. En el debut *on line* del universo *Star Wars*, hasta diez caballeros jedi pueden combatir en cuatro modos diferentes de juego: Deathmatch, Capturar la Bandera, Siege y Power Duel.

Siege -Asedio- presenta diez misiones por equipos con objetivos como derrotar a una criatura Rancor o destrozar las *patas* de un AT-ST. Todos ellos son objetivos que no pueden resolverse en solitario. Niveles como el de Hoth o Korriban tienen un tamaño que pide la cantidad máxima de jugadores o más, pero en esos casos el *lag* hace su aparición con frecuencia.

Para los jugadores con una conexión menos estable, se adecua mucho mejor el modo Power Duel. Las partidas se desarrollan en arenas cerradas, con dos jedi enfrentándose a un tercer contrincante más poderoso que ellos. Puedes elegir entre treinta personajes diferentes pertenecientes a las películas, libros y comics, así como otros nuevos. Vamos, un más que interesante lugar que visitar para los auténticos *frikis* de *Star Wars*.



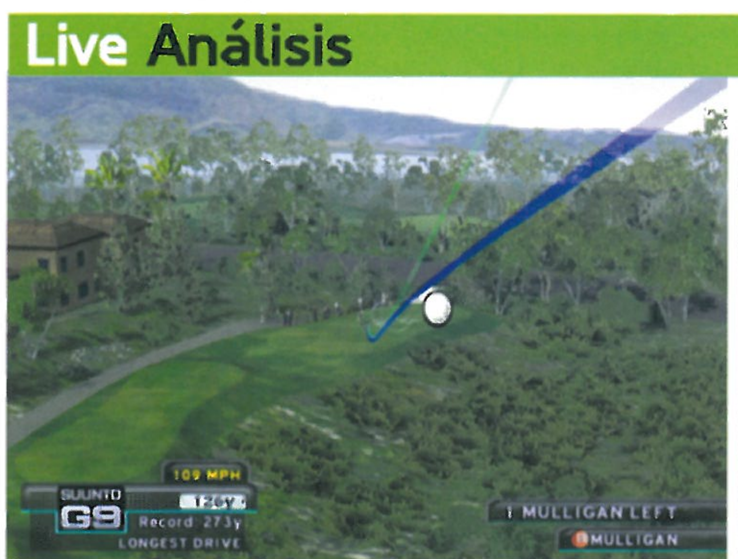
VEREDICTO LIVE

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

***

Un digno representante del universo *Star Wars* debuta en *Xbox Live* con buena nota.

Live Análisis





↑ Las líneas verdes y azules indican la progresión de los otros jugadores.



↑ Hay nuevos circuitos disponibles para su descarga, previo pago.

LINKS 2004





El primer juego de golf on line

LINKS 2004 parte con clara ventaja en su particular cara a cara con *Tiger Woods*, el otro juego de golf disponible para Xbox. Y esa ventaja es el juego *on line*. Los nueve campos disponibles en el juego admiten un máximo de cuatro jugadores simultáneos en *Xbox Live*. Aunque pueden participar dos desde la misma consola, no hay posibilidad de jugar a pantalla partida, sólo disponible a través de *Xbox Live* o *System Link*.

Puede existir la percepción de que jugar a un juego de golf tiene que ser *lento*, pero *Links 2004* permite modificar diversos parámetros que reducen al máximo el margen de error y le otorga un mayor dinamismo. El cambio de IA por oponentes humanos permite una competición más ajustada que contra la máquina ya que éstos cometen errores con bastante más frecuencia. Su presencia se delata a través de las líneas de colores que describen el progreso de sus golpes. *Links 2004* es un juego de la línea XSN Sports y cuenta con las opciones para torneos habituales en xsnsports.com. Microsoft ha ampliado el contenido de *Links 2004* publicando nuevos campos para descargar a través de *Xbox Live*. Eso sí, pagando. Si no, todo el contenido que ofrece este título ya es suficiente para pasar horas y horas jugando al golf contra tus amigos.



Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Dead or Alive Online	Team Ninja	Microsoft	*Beat-'em-up*	Primavera 2004
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Primavera 2004
FX Racing	Milestone	Por confirmar	Carreras	Primavera 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	Bioware	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Primavera 2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Painkiller	People Can Fly	Mindscape	Shooter en primera persona	Verano 2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004

STARCRAFT: GHOST

RACE DRIVER 2: URS



NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO
Crea tu propio fondo!!
1011 1005 1006 1012 1008 1002
1010 1007 1004 1001 1009 1013
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP consulta modelos(*)
1055 1113 1078 1077 1159 1054 1087 1164 1057 1075 1157 1151
1120 1076 1086 1117 1158 1085 1080 1058 1083 1150 1105 1146
1161 1123 1060 1088 1002 1108 1152 1107 1154 1047 1101 1125
1147 1084 1110 1063 1188 1104 1081 1121 1079 1008 1115 1112
1056 1119 1155 1127 1140 1133 1114 1134 1122 1181 1183 1106
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulta modelos(**)
4932 4692 4966 5013 4384 4394 3703 3908 3254 4720 5097 4098
4099 4921 5291 5351 5349 4664 5348 4442 5342 5341 5340 5347
4243 5361 5038 5015 4444 4556 5041 3880 4800 5219 4647 5313
5055 4404 5025 4269 5320 3846 3799 4860 4788 5280 5183 4252
5319 4789 5068 5223 4545 5202 5279 3841 5189 4138 4287 4721
5300 5312 5188 5315 3963 4922 5008 5007 5169 4801 4550 4470
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Miguel 109 103 101 108 112
105 104 102 111 110
349 352 353 307 313 315 302 321 350 332 328 301 320 303
348 346 345 311 342 318 304 306 308 310 317 324 325 329
Ejemplo: MILOGO525 Miguel 104 311
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667
1018 1027 1004
1015 1019 1020
1006 1011 1007
Ejemplo: MIPOSTAL525 1018 CAROLINA
JUEGOS JAVA
SOLO 3 MENSAJES
Título: ARDE VENUS
Género: ARCADE
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION
Género: ACCIÓN
Un agente secreto en operaciones comando, a través de 18 niveles por Oriente Medio.
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03
Género: ARCADE
Guerra total a bordo de un helicóptero de combate. Física avanzada y explosiones, acción sin límites.
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN
Género: PLATAFORMAS
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
Monofónico Polifónico
1 The Legend of Zelda VIDEOJUEGO Referencia 7095
2 Super Mario Bros. VIDEOJUEGO Referencia 5530
3 Zanarkand DANCE/TECHNO Referencia 6512
4 Bola de Dragón SERIE TELEVISIÓN Referencia 6503
5 La Costa del Silencio ROCK NACIONAL Referencia 7353
6 Flying Free DANCE/TECHNO Referencia 6214
7 South Park SERIE TELEVISIÓN Referencia 5566
8 Need for Speed (Underground) VIDEOJUEGO Referencia 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) BSO CINE Referencia 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía -POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Tí (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masía 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO525 7466
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI525 7466
QMOVIL.COM

LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED 2
Analizado: ROX 22
Género: *Snowboard*
El nuevo rey de la montaña; el referente de los futuros juegos de acción extrema. 9,0



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*.
El mejor juego sobre una tabla que hemos visto. 8,7



ARMED AND DANGEROUS
Analizado ROX 25
Género: Acción en tercera persona. Cuenta con una soberbia visión cómica y mucha acción. 8,8



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
Analizado ROX 25
Género: RPG de acción
No es muy diferente a su predecesor, pero sin duda merece la pena. 9,0



BEYOND GOOD & EVIL
Analizado ROX 25 **Género:** Plataformas. Conquistará tu coranzoncito desde el principio: el futuro de Jade está en tus manos. 8,9

BLINX: THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas.
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es muy divertido. 9,0

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ALTER ECHO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Acción	Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece.	6,9
ANTZ EXTREM'E RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ARX FATALIS	**Analizado** ROX 23	**Género:** RPG	De la vieja escuela. Puede que te encante o lo aborrezcas, pero no te dejará indiferente.	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1



BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
Analizado ROX 23
Género: Acción
Apasionante historia detectivesca que de quedará contigo cuando la termines. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5





BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo y espectacular gracias a sus modos de juego. 9,0

BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	**Analizado** ROX 23	**Género:** *Beat'-em-up*	Mejor jugar acompañado porque es mucho más divertido que haciéndolo solo.	6,0
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	**Analizado** ROX 24	**Género:** Combate espacial	Correcto intento por recrear una serie de culto de los 70. Depende de la paciencia del jugador.	6,0
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLODY ROAR EXTREME	**Analizado** ROX 23	**Género:** Lucha	Puede que te haga gracia al principio; a las pocas horas caerá en desgracia.	5,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4 **Género:** Fútbol estrategia. Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. 8,8

COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. 9,0



COLIN MCRAE RALLY 04
Analizado ROX 20
Género: Carreras
El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste. 9,4



CONFLICT DESERT STORM II
Analizado ROX 20 **Género:** *Shooter* en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario. 8,5

BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BONICLE	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Con lo que vale este juego puedes comprar muchas piezas de Lego y pasártelo mejor.	3,1
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Arcade	Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando.	7,9
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
BUSCANDO A NEMO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas 3D	Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como *prota*.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CARVE	**Analizado** ROX 25	**Género:** Motos acuáticas	No aporta nada al género y te cansarás de él muy pronto.	5,5
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5



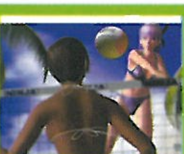
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas. 8,7



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
Analizado ROX 23
Género: Combate aéreo. Un sabroso juego de acción con personalidad propia. Espectacular y divertido. 8,5



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up. Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol. Un lujo para la vista y un manantial de diversión. 8,9

CELEBRITY DEATHMATCH	**Analizado** ROX 24	**Género:** Beat-'em-up	Lucha A pesar de algunas ocurrencias divertidas, es un representante indigno de su género.	3,0
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
CLUB FOOTBALL	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportivo	Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego, muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça.	7,6
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
COUNTER-STRIKE	**Analizado** ROX 23	**Género:** shooter por equipos	Una notable adaptación de un juego que cobra todo su sentido cuando disputamos partidas *on line*.	7,0
CRASH: NITRO KART	**Analizado** ROX 23	**Género:** Conducción	Confiábamos en disfrutar de un título jugable y divertido, pero nos ha decepcionado.	4,5
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
D&D: HEROES	**Analizado** ROX 22	**Género:** RPG	Nos hará pasar largas horas a la antigua usanza. Un juego de tablero en Xbox muy recomendable.	7,5
DAKAR 2	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5



DEUS EX: INVISIBLE WAR
Analizado ROX 25
Género: Shooter/RPG
Una experiencia alucinante que nadie debería perderse. Difícil de mejorar. 9,5



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
Analizado: ROX 22 **Género:** Acción. EA finaliza la mayor saga literaria de todos los tiempos con un juego de acción increíble. 9,3



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14 **Género:** Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5



F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes. 8,7



FIFA 2002

Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,2



FIFA 2003

Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. 9,4



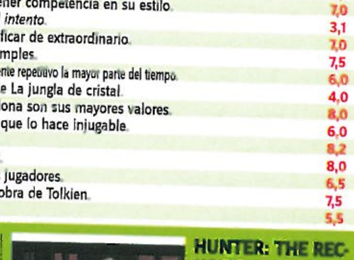
FIFA FOOTBALL 2004

Analizado: ROX 22
Género: Deportes El mejor simulador de fútbol incluye todas las licencias y una jugabilidad extraordinaria. 8,7



FUTURAMA

Analizado: ROX 18
Género: Plataformas. Imprescindible por su capacidad de divertir, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta de Futurama. 8,5



DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento.*	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DINASTY WARRIORS 4	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Diversión, adicción y sobretodo el largo tiempo que nos proporciona son sus mayores valores.	8,0
DINO CRISIS 3	**Analizado** ROX 22	**G:** Acción en tercera persona	Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL HOBBIT	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Un título original y divertido para los millones de amantes de la obra de Tolkien.	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5



GRABBED BY THE GHOULIES

Analizado ROX 23
Género: acción
Puede sorprender a más de uno por su jugabilidad y por sus excelentes gráfico. 8,5



GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

Analizado ROX 24 **Género:** Conducción. Compra obligada para conocer los títulos que han revolucionado los videojuego. 9,5



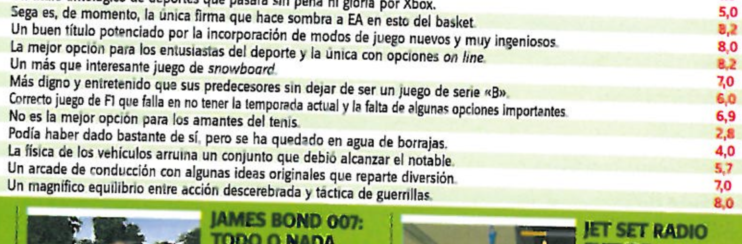
HALO

Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra. 9,7



HUNTER: THE RECKONING REDEEMER

Analizado ROX 24
Género: Arcade
Una excelente apuesta multijugador, al igual que lo fue su primera parte. 8,5



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes	Sega es, de momento, la única firma que hace sombra a EA en esto del basket.	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	**Analizado** ROX 24	**Género:** Fútbol americano	Un buen título potenciado por la incorporación de modos de juego nuevos y muy ingeniosos.	8,0
ESPN NHL HOCKEY	**Analizado** ROX 24	**Género:** Hockey sobre hielo	La mejor opción para los entusiastas del deporte y la única con opciones *on line*.	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FORD RACING 2	**Analizado** ROX 22	**Género:** Carreras	La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable.	5,7
FREAKY FLYERS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión.	7,0
FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Analizado ROX 14 **Género:** Acción / Aventura. El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7



INDYCAR SERIES

Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados. 8,5



JAMES BOND 007: TODO O NADA

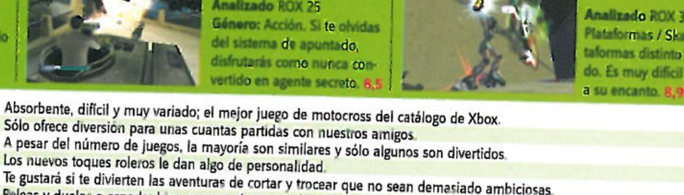
Analizado ROX 25
Género: Acción. Si te olvidas del sistema de apuntado, disfrutarás como nunca convertido en agente secreto. 8,5



JET SET RADIO FUTURE

Analizado ROX 3 **Género:** Plataformas / Skate. Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9





FREESTYLE METALX	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.	7,8
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GLADIATOR	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Peleas y duelos a espada; bien presentado pero echado a perder por los problemas con la cámara.	6,7
GLADIUS	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Un título que quizás despierte la curiosidad de algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas.	6,8
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GROUP S CHALLENGE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.	7,7
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	**Analizado** ROX 24	**Género:** XXX	Correcto. Tampoco intenta otra cosa que no sea satisfacer al público infantil.	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Logra mucha credibilidad gracias a un juego deportivo alternativo y excelente.	8,1



LINKS 2004

Analizado ROX 23
Género: Simulador golf. Te atrapará desde el mismo momento que golpees por primera vez la bola desde el *tee*. 8,5



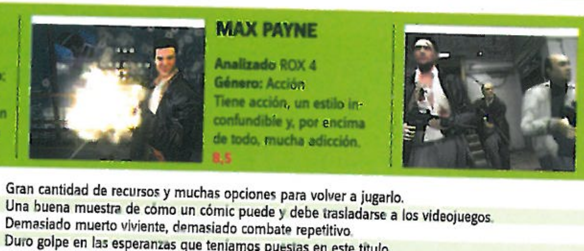
LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Analizado ROX 23 **Género:** Estrategia. *Los Sims* como nunca antes se han visto en consola. Una adaptación a la altura del original. 8,5



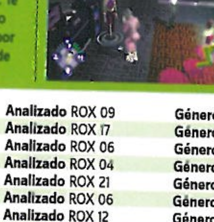
MAX PAYNE

Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción. 8,5



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Analizado ROX 24
Género: Acción en tercera persona. Un sólido *thriller*, cita obligada para los amantes del género. 9,5



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante.	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	**Analizado** ROX 21	**Género:** Shooter	*Dredd* regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos.	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	**Analizado** ROX 24	**Género:** Aventura de acción	La fusión de las aventuras de Kain y Raziel resulta en una interesante aventura de acción.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7



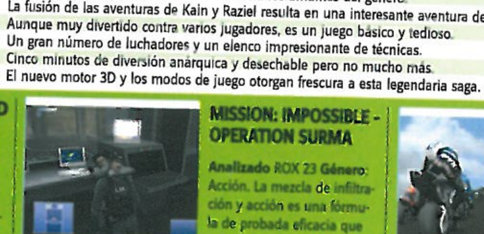
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Analizado ROX 24
Género: Acción
Un claro ejemplo a seguir: trepidante, variado, largo y repleto de jefes finales. 8,5



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2



MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA

Analizado ROX 23 **Género:** Acción. La mezcla de infiltración y acción es una fórmula de probada eficacia que vuelve a funcionar. 8,5



MOTOGP 2

Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

ANÁLISIS DIRECTORIO



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5 **Género:** Carreras. Unos gráficos de ensueño combinados con un control perfecto. 9,1



NBA LIVE 2004
Analizado ROX 21
Género: Deportes
Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet.
8,8



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Analizado ROX 23 **Género:** Carreras. Si te gustó *A todo gas*, prueba con el mejor *NFS* que recordamos en mucho tiempo. 8,5

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	**Analizado** ROX 24	**Género:** Lucha/Estrategia	Es difícil de jugar por culpa de un mal sistema de control y un campo de batalla confuso.	6,5
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Shooter	EA debería replantearse esta serie ya que esta entrega recuerda mucho a su predecesor.	5,8
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	**Analizado** ROX 25	**Género:** Compilación arcades	Los marcadores en directo lo convierten en una opción imprescindible para los veteranos.	7,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0



OTOGI MYTH OF DEMONS
Analizado ROX 19 **Género:** Acción. Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. 8,5



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*.
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
Analizado ROX 25 **Género:** Acción en tercera persona. Una casi perfecta revisión de un clásico videojuego, con excelentes nuevas ideas. 9,0

MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	**Analizado** ROX 24	**Género:** Baloncesto	Un digno sucesor de la versión 2003, aunque todavía por debajo del título de EA.	8,4
NBA JAM 2004	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes	Tiene su punto fuerte en los mismo que las recreativas: la opción multijugador.	7,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5



PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9



PROJECT GOTHAM RACING 2
Analizado: ROX 22 **Género:** Carreras. Todos los usuarios de Xbox deberían probar y saborear este juego. Es imprescindible. 9,3





PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0

NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL 2004	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportes	Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior.	7,8
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NHL RIVALS	**Analizado** ROX 24	**Género:** Hockey sobre hielo	Una representación rabiosa y acelerada con una impecable agresividad incluida.	8,0
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Un título deportivo más con algunos buenos momentos multijugador.	6,0
PIRATAS DEL CARIBE	**Analizado** ROX 20	**Género:** Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona. Un increíble *shooter* demoledor. 9,2



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
Analizado ROX 23 **Género:** Simulador aéreo. Excelente modo campaña, contexto histórico, control, modelado de los aviones... 8,8

PRO BEACH SOCCER	**Analizado** ROX 20	**Género:** Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2,1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROADKILL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Carreras/Acción	Imagina una versión de *Twisted Metal* con clasificación Triple X. No se parece en nada a este juego.	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Estrategia	Entrañable, colmado de reminiscencias históricas y divertido, aunque no consigue enganchar.	6,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
ROGUE OPS	**Analizado** ROX 25	**Género:** Acción en tercera persona	Si alguien duda entre éste y otro título del género, puede dejar a Connors para más tarde.	6,0
ROLLING	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes extremos	Si necesitas dosis de acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables.	6,9
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8

SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5



SEGA GT ONLINE
Analizado ROX 23
Género: Conducción.
Se trata de una puesta al día con opciones para *Live* que un juego nuevo por completo. 8,7

SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8



SOUL CALIBUR II

Analizado ROX 20
Género: Lucha
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género.
9,0



SPLASHDOWN

Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.
8,5



SSX 3

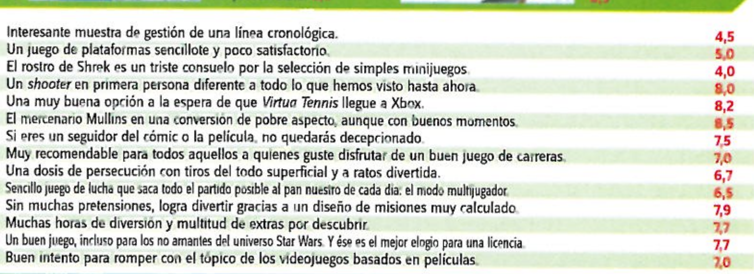
Analizado: ROX 22
Género: *Snowboard.*
El mejor *SSX* hasta la fecha: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Im-prescindible. 8,9

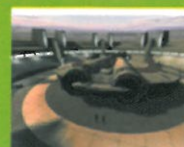


SSX TRICKY

Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.
8,9

SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	**Analizado** ROX 23	**Género:** Acción	Sin muchas pretensiones, logra divertir gracias a un diseño de misiones muy calculado.	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0





STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura.
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5



SYBERIA

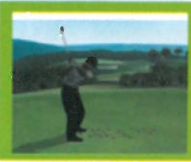
Analizado ROX 24
Género: Aventura gráfica
Un delicado manjar para una pequeña minoría que sabrá sacarle todo su jugo.
8,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3

Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo.
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

STARSKY & HUTCH	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	**Analizado** ROX 24	**G:** Acción táctica en 1ª persona	Sus mayores problemas son la ausencia de *on line* y el lanzamiento de *Rainbow Six.*	7,2
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	**Analizado** ROX 24	**Género:** *Shooter*	Accesible para todos, aunque quizás los puristas del género lo encuentren demasiado fácil.	6,8



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5



TIMESPLITTERS 2

Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.
9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos.
8,8

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	**Analizado** ROX 22	**Género:** Carreras	Mezcla *GTA* con *Burnout 2* y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: ¡Excelente!	7,2
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	**Analizado** ROX 23	**Género:** Acción	Ofrece una experiencia de juego tan interesante como notable en algunos momentos.	8,0
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2



TOP SPIN

Analizado: ROX 22
Género: Deportes
Xbox Live y otras muchas virtudes convierten a este título en el mejor juego de tenis de la historia. 9,0



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Analizado ROX 23 **Género:** Shooter. Las nuevas misiones enloquecerán a los incondicionales: *Live* se hace más grande. 8,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Analizado ROX 23 **Género:** Acción Táctica. Para los que tienen sentido del humor y quieren pasar un buen rato con los amigos. 9,0

V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
VOODOO VINCE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas	Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad.	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Recomendable para los ávidos de plataformeo, teniendo en cuenta sus carencias técnicas.	7,9
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WRATH UNLEASHED	**Analizado** ROX 25	**Género:** Lucha/Estrategia	Una buena idea mal realizada. Sólo si tienes amigos con el nivel intelectual de Wrath.	5,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WORMS 3D	**Analizado** ROX 22	**Género:** Estrategia	Divertida secuela que disfrutarán los *fans* de la saga. La cámara y la ausencia de *Xbox Live* desmejoran la experiencia.	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
WWE RAW2	**Analizado** ROX 21	**Género:** Boxeo	Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles.	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Analizado ROX 23. **Género:** *Skateboarding.* El enorme esfuerzo de Neversoft se ha visto plasmado en un juego grande y repleto de detalles. 8,8



UNREAL CHAMPIONSHIP

Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



XIII

Analizado: ROX 22
Género: *Shooter*
Irresistible para los amantes del comic, previsible para los seguidores del género.
8,5



YAGER

Analizado ROX 14
Género: Combate espacial.
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5

ASEGÚRATE

TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Revista Oficial Xbox. Edición Española

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Los correos de este mes han sido fríos, fríos como las balas. Correos fríos de jugones con el pulgar caliente, caliente de tanto pulsar el gatillo. Y, por lo visto, de no salirse con la suya. De ahí la súplica más reclamada durante todo el mes: «Necesitamos trucos para los capítulos más complicados de *Max Payne 2*».
Y a nosotros se nos ha derretido el corazón ante tanto mensaje desdichado y hemos decidido redactar una guía para los capítulos más difíciles en el nivel de dificultad Detective. Aconsejamos leerla de noche y acompañada de un café bien cargado.



Tal vez los azulejos del suelo echen de menos tus pasadas con la mopa.



Utiliza la cornisa para ponerte a cubierto y liquida a los enemigos del suelo.



Parte 1: La Oscuridad Interior

Capítulo 4: Nosotros No Tenemos Nada Que Ver

Procura mantenerte alejado de las ventanas, a menos que desees que te ventile un francotirador. Sal de tu apartamento por la puerta principal y sigue el rastro de cadáveres que ha dejado Mona hasta llegar a una puerta cerrada.

Gira a la izquierda y, al fondo del pasillo, verás una ventana abierta. Sal al exterior y salta de lado a lado del edifico. Encontrarás otra ventana abierta.

Vuelve a entrar, cruza el salón del apartamento y sal por la ventana. Desde aquí, un salto corto de vuelta al pasillo. Escóndete tras la pila de cajas hasta que pasen los dos limpiadores y cárgatelos por la espalda.

Hay una simpática viejecita al fondo del pasillo. Utiliza la ventana de su apartamento para volver a salir. Encontrarás a la pasarela de un andamio que conduce al apartamento del francotirador. Recoge su rifle y sal al exterior.

En la escalera de caracol hay unos cuantos enemigos que te saludarán con una granada. Sube por la escalera al tiempo que disparas y llegarás al punto que supone el intersticio de este capítulo.

Sigue subiendo y al final encontrarás la entrada a las suites y un ascensor abierto. Baja al sótano con el ascensor y libra a un vagabundo de la incómoda presencia de tres enemigos. Gira a la izquierda desde el ascensor, avanza hasta el final del pasillo y encontrarás a un conserje al pie de una escalera. Hazte con su código, regresa al ascensor y vuelve a subir hasta la planta de las suites.

En cuanto entres, cuatro limpiadores aparecerán por el pasillo. Liquídalos y explora su apartamento para hacer acopio de analgésicos y munición. La ventana vuelve a conducir al exterior del edificio. Avanza por la cornisa hasta que se acabe; desde ahí, déjate caer al piso inferior. Ahora puedes saltar sobre la cornisa rota de este piso para hacerte con una caja de balas de 9 mm. Si no te apetece, déjate caer otro piso y regresa al interior del edificio por una ventana.

Capítulo 5: Una Señal de su Paso

Avanza por el pasillo, pasa por la puerta y despeja la escalera de caracol. Sube un par de pisos y encontrarás un alijo de munición sobre la pila de cajas. Regresa a la escalera y baja. Cuando oigas el grito de un hombre, abandona la escalera y abre el acceso al tercer piso de una patada. De este modo adquirirás la patada lateral. El apartamento de Max está al final del pasillo, pero no puedes entrar por culpa de una tubería rota del gas.

Baja por la escalera hasta llegar a la recepción. Oirás el grito de una mujer, de modo que pasa por la puerta doble. Encontrarás a una prostituta aporreando la puerta principal. Te seguirá por el otro lado, lugar en el que os atacarán tres limpiadores.

Encárgate de ellos y luego utiliza su puerta para llegar hasta la sala de mantenimiento. Cierra el paso del gas y regresa al apartamento de Max, en el tercer piso. Ten cuidado con las llamas y sal desde su ventana para realizar la última excursión por el exterior del edificio.

Utiliza la cornisa para llegar hasta el andamio que hay en un rincón del edificio. En el patio inferior encontrarás a unos cuantos pistoleros, pero si la prostituta y el vagabundo todavía están vivos, te echarán una mano y se encargarán de disparar en su dirección. Cárgate a los pistoleros desde el andamio. El rifle de francotirador te irá de perlas.

Sube un par de pisos por el andamio y luego salta hacia el alféizar antes de llegar a una serie de bancos de construcción algo inestables. Poco a poco se irán cayendo bajo el peso de Max; pasa de lado a lado por encima de ellos hasta llegar a tierra firme. En ese momento, una furgoneta irrumpirá en el patio y descargará a seis enemigos. Salúdalos con una granada y liquida *a posteriori* a los que queden con vida.



Parte 2: Una Opción Doble

Capítulo 1: Las Cosas Que Quiero

Cuando empieza el capítulo estás a cubierto. Asoma la cabeza y tu arma para liquidar al limpiador que hay tras la alambrada y a continuación corre hacia la escalera. Escóndete detrás y dispara a través de los escalones para cargarte a un par de pesados armados con Kalishnikovs. A continuación, sube por la escalera. Encontrarás analgésicos en el pequeño hueco que hay en el primer rellano, y también cócteles Molotov en lo alto de la escalera.

La escalerilla corta que hay al lado de los cócteles conduce a una pasarela que pasa sobre una «calle» repleta de matones. Gozas de unas vistas espectaculares y puedes ponerte a cubierto, de modo que no te lo pienses dos veces. A continuación, sigue por la pasarela hasta llegar a la sala de control y hacerte así con la atracción de la aguja hipodérmica; tira del interruptor para matar a los dos matones de la sala inferior.

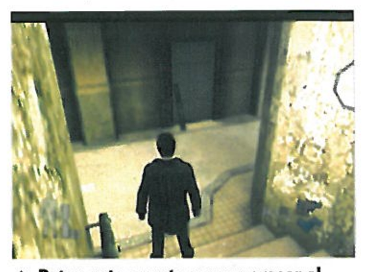
Sal de la sala de control de la aguja; en la sala siguiente te adentrarás en un tiroteo del diablo. Utiliza el dintel para po-



Premio adicional si consigues pillar esta referencia al *Max Payne* original.



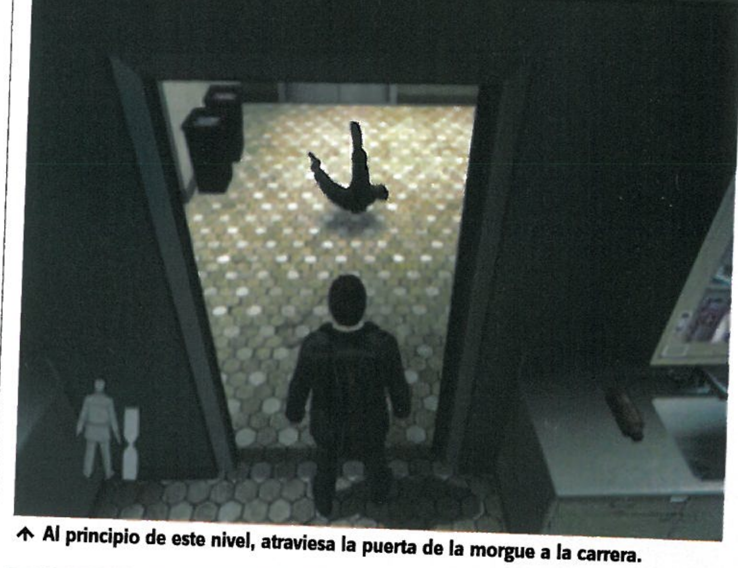
Si los «limpiadores» se ponen a cubierto, dispara y esquiva a su alrededor.



Patea esta puerta para regresar al apartamento de Max.




↑ Entre tú y Mona, las calles de la casa del terror no son tan peliagudas.


↑ Al principio de este nivel, atraviesa la puerta de la morgue a la carrera.

nerte a cubierto y acabar desde ahí con los malos. Despeja los rellanos y baja por la escalera.

Cuando llegues al final, gira a la derecha para regresar a la «calle». Aparecerá Mona disparando en dirección contraria, así que esta parte es muy fácil. Cuando llegues al final de la calle, se abrirá la atracción del «garaje». Lanza un cóctel Molotov en el interior, mata a los que pretendían emboscarte y regresa a través de los «apartamentos» ensangrentados hasta la calle.

Mona te dirá hacia dónde debes ir. También irrumpirá por la retaguardia de unos emboscados, así que lo único que tienes que hacer es disparar a unos cuantos supervivientes antes de proceder con la huida.

Capítulo 3: Volando Voy

Recarga si todavía no lo has hecho y sigue a los comandos. Gira a la derecha, sigue por el pasillo y corre hasta que el suelo se hunda delante de ti. Cruza por la puerta de tu derecha, pasa del matón y cruza por el agujero de la pared. Hay dos cajas de explosivos apoyadas contra la pared exterior del edificio: dispara contra dichas cajas y abrirás un boquete en la pared.

Cruza a la carrera, pero con mucho cuidado, sobre las vigas para regresar al interior del edificio. Gira a la derecha y accede al piso inferior por los restos del desastre. Te recibirán unos vigilantes armados; esquiva sus disparos y procura acertar a los barriles explosivos antes de caer al suelo.

Los hombres custodian un pasillo en llamas. Mata a otro comando y utiliza el contrachapado a modo de rampa para pasar sobre las llamas. Poco después, llegarás a una sala de recepción atestada. Declárate vencedor en el tiroteo consiguiente, haz acopio de analgésicos y desciende dos pisos por los agujeros del suelo.

Sal por la puerta doble. El pasillo está bloqueado en su lado izquierdo, así que sigue por la derecha y busca un agujero en la pared de la izquierda. Cuando corras hacia la ventana, parte del techo se desprenderá; esquiva el destrozo a toda costa y salta por la ventana.


↑ Dispara a estos explosivos para salir al exterior. Ésta es la parte fácil.


↑ Intenta llegar hasta el departamento de Recuperación de una pieza.


↑ Justo cuando pensabas que la vida de Vinnie no podía ser ya más patética...



Parte 3: Despertando Del Sueño Americano

Capítulo 1: Demasiado Terco Para Morir

Cruza la puerta de la morgue a toda pastilla para derribar al pistolero y a continuación sube por la escalera de la izquierda.

La única puerta abierta que hay en el hueco de la escalera conduce de vuelta al tercer piso, lugar en el que empezó el juego. Pasa de largo delante de los ascensores, cruza la sala quirúrgica en la que luchaste contra el primer comando y dirígete al pasillo. Tienes que encontrar el departamento de Recuperación ya que allí podrás ocultarte en una oficina a oscuras.

Escóndete entre las sombras hasta que oigas cómo los comandos disparan a un vigilante de seguridad. Acto seguido, sal de tu escondrijo y hazte con las pistolas del guardia para, a continuación, salir por la puerta que hay detrás del cuerpo.

A partir de aquí el capítulo se reduce a un sin fin de carreras y tiroteos. Cruza la sala de descanso del vigilante, sal a la sala de espera y cruza también el departamento de terapia física hasta que llegues a la escalera. El lugar está plagado de comandos, pero como ya dispones de unas cuantas armas, podrás superar la zona sin despeinarte. Despeja la zona y accede al aparcamiento para escapar.

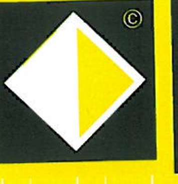
Capítulo 4: El Más Querido de Mis Amigos

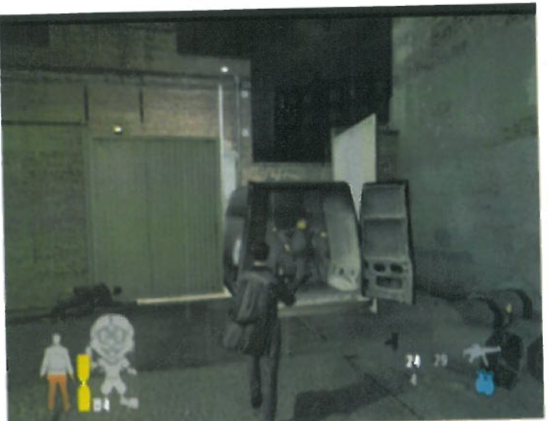
Los malos han llenado el traje de Vinnie Gognitti de explosivos; si muere, tú le acompañarás a la tumba.

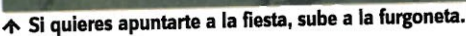
Síguelo hasta su oficina, saquea los armarios y espera a que los tres comandos pasen por la puerta. Liquídalos y sigue a Vinnie hasta la tienda. »


↑ Activa el modo que te permite esquivar y disparar al mismo tiempo.


↑ Dispara a los comandos a medida que van cruzando la pared.







Si quieres apuntarte a la fiesta, sube a la furgoneta.



Cuando las turbinas estén desactivadas ya puedes subir.

Unos cuantos mafiosos, seguidos de algunos comandos, pasarán por encima de la pared y entrarán en el aparcamiento. Lo mejor que puedes hacer es liquidar a los mafiosos con la mira del MP5 y luego aparecer por al lado de la pared y encargarte de los comandos a medida que vayan irrumpiendo.

Una vez despejada la zona, únete a Vinnie en el almacén, lugar en el que irrumpirán dos tipos más a través de la ventana. Mátalos para que Vinnie pueda llegar hasta la puerta trasera. Cuando abandone tan inteligente plan, atento a la ventana y a la puerta trasera porque deberás hacer frente a otra hornada de enemigos.

Escolta a Vinnie hasta el ascensor, pero no entres con él. Debes mantener tu movilidad para encargarte de la próxima horda de mafiosos. Por lo tanto, sube por la escalera hasta su apartamento y luego gírate para freír a un par de enemigos.

Saquea los armarios de Vinnie para recoger munición y analgésicos. La próxima oleada de comandos irrumpirá por la pared de su balcón, así que sal y espéralos. Mata a los tipos que hay abajo; puedes bajar a la calle a salvo si te dejas caer sobre la montaña de basura con tiempo suficiente para descargar tu ira sobre los integrantes de otra furgoneta.

Cuando estén todos muertos, sigue a Vinnie hasta el garaje y liquida a los comandos mientras intentas abrir la puerta. Entra después de Vinnie y llama al ascensor para llevarlo hasta el segundo piso. Cuando suba, otra furgoneta irrumpirá por el garaje. Recíbelos con una granada cuando se abra el portón trasero.

Sigue a Vinnie hasta su furgoneta. Tendrás que matar a unos comandos más antes de resguardarte a salvo.

Capítulo 5: Una Partida Perdida

En el pellejo de Mona, cruza por la puerta de la derecha y baja por la escalera. En el primer rellano, salta sobre la barandilla rota y déjate caer hasta el manicomio.

Sal de la celda, gira a la derecha y avanza en línea recta. Parte de la pared se derrumbará cuando te acerques, así que salta abajo, gira a la izquierda y corre a toda pastilla hacia las cajas que hay contra la pared. La pila de bidones de petróleo explotará y abrirá un agujero en el telón de fondo. Las cajas indican uno de los lugares seguros que hay en toda la sala.

Atraviesa el telón y encontrarás un tramo de pasillo abierto, pero deténte y espera un segundo. Una viga del techo se desprenderá; empléala como puente para acceder a lo alto de la atracción, hacia la derecha. Desde el techo de la atracción, déjate caer sobre la parte el suelo que no está en llamas y espera a que una de las piezas del diorama atraviese la pared.

Utiliza el agujero para entrar de nuevo en la casa de pega, y sal por la puerta que queda a tu derecha. Volverás a pasar por entre bastidores, pero no dejes de correr ya que una tubería enorme se ha descolgado. Aléjate de ella y tira a la derecha para escapar.

Verás un armario con medicinas y una alarma de incendios en la pared. Emplea esta última para apagar las llamas que bloquean la entrada al cuarto del suministro eléctrico. Entra y trastea la caja de circuitos de la tercera estancia para dejar sin energía a las turbinas. Ahora puedes utilizar el hueco de la escalera que hay al otro lado de las bobinas.

Sube y descubrirás el triste destino de Vinnie Gognitti. Detrás de él, encontrarás la escalera de antes, que conduce al apartamento de Mona.

El diorama era tan bestia que ha abierto un agujero en la pared. ¡No desaproveches la ocasión!



No puedes disparar al último jefe, así que concentra tu puntería contra los pernos para que le caiga el techo encima.



El balcón se hundirá a tu paso, no pares de correr.



Todavía no puedes matar al jefe final. De momento, consigue que no pulse el botón del ascensor.

Capítulo 8: Esa Vieja Sensación Tan Familiar

Irrumpe a través de la puerta de la bodega y pasa al modo de esquivar y disparar para liquidar a un guardaespaldas. Quédate con su MP5 y la sala de alarmas de Woden caerá desde el techo. Utiliza el interruptor verde que hay en el interior para cerrar su puerta y huye de la primera hornada de explosiones.

Recoge las armas que aún blanden los cadáveres que hay en el exterior de la sala de alarmas y atraviesa el resto del sótano a la carrera y sin dejar de disparar. Te resultará difícil por culpa de las explosiones intermitentes, así que cuando encuentres resistencia, apunta a la cabeza de inmediato. No dispones ni del tiempo ni de la munición suficientes.

Cuando llegues al balcón, espera un segundo para no caerte por el borde del suelo en plena deflagración. A continuación, liquida al último vigilante y entra de nuevo en la mansión. Cuando salgas de la bodega habrás recorrido la mitad del capítulo.

La puerta que hay en lo alto de la primera escalera está *adornada* con un estupendo racimo de explosivos. Ábrela de una patada y deshaz lo andado a toda pastilla antes de que un vigilante lance una granada. Cuando las explosiones hayan finalizado, sube la escalera.

Espera a que se retire el cristal a prueba de balas. A continuación, abre la puerta y dispara a los explosivos. Haz acopio de analgésicos y de munición para la carabina M4. Acto seguido, sube al dormitorio con el ascensor.

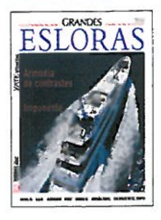
Cuando se abra la puerta, mata a los guardaespaldas que rodean la cama y gira a la derecha, bajo el balcón, para esquivar a los pistoleros que pululan por allí. Por la puerta que hay al lado de la librería encontrarás la escalera. A continuación, activa el elevador de la silla de ruedas. Uno de los hombres que tienes por encima se pondrá a cubierto en un archivador para evitar que llames al ascensor, así que impide que asome la cabeza con una buena dosis de plomo de tu M4. Lo único que debes hacer es mantenerlo alejado del interruptor del ascensor hasta que te dé tiempo a subir.

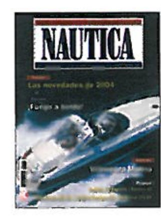
Cuando encuentres el ático, llega la hora del enfrentamiento final. No puedes disparar un tiro certero a tu último enemigo, pero sí utilizar la mira del MP5 para destruir los tornillos naranjas del techo. Dispara a tres para que su pedestal caiga sobre el tejado del invernadero. A continuación, destroza cuatro más para que parte del tejado le caiga encima. Acto seguido desenfunda la Carabina M4 y, al tiempo que esquivas sus disparos y sus cócteles Molotov, dispara sin parar. Cuando acabes, te habrás pulido *Max Payne 2* enterito.

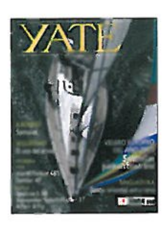
FIN

MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica







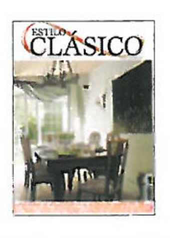




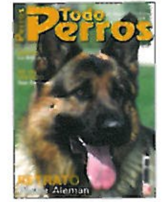
Decoración

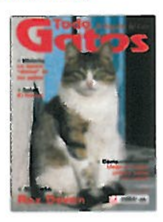




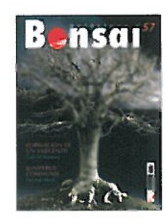


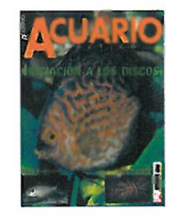
Animales y Plantas











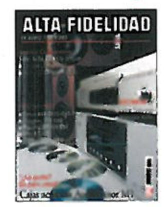
T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







Hobbies y entretenimientos







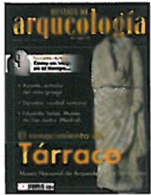








Ciencia





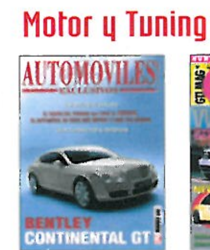
Creatividad Digital





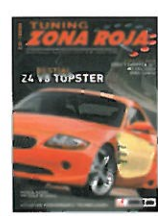


Motor y Tuning







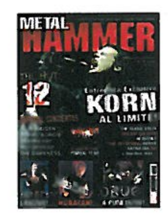


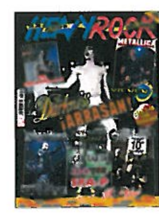
Salud y deporte



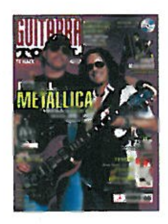


Música











Moda y belleza







Videojuegos



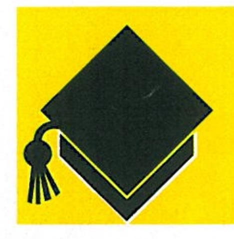




Ultimos lanzamientos



El fruto de la buena comunicación



Medal of Honor: Rising Sun

DESDE las calles de Nueva York al escenario de operaciones del Pacífico, la Revista Oficial Xbox Edición Española te lleva donde sea necesario para disparar a los malos y hacer justicia en el mundo. Con esta útil guía, podrás poner tu granito de arena para derrotar a los japoneses en la Segunda Guerra Mundial desde la comodidad de tu sofá.



Misión 1: El día de la infamia

Llegar arriba es fácil: sólo hay un camino por el que ir. Sigue al hombre que grita tu nombre; cuando tengas que saltar los escombros en el pasillo, busca a un ingeniero que intenta mantener cerrada una puerta. Acércate a él y pulsa A para completar un objetivo bonus.

Sigue a tu guía. Te darán un extintor para abrirte paso. Escucha los gritos de los marineros. Están tras un muro de fuego, al otro lado de la puerta que tienes más cerca. Extingue las llamas para liberarles y cumplir el segundo objetivo.

Vuelve al pasillo. Apaga el fuego que te impide avanzar y entra en la cocina. Dale el extintor al cocinero para que apague el fuego de la cocina. Ataja por el comedor para llegar a la cubierta superior. Ahora, lo único que tienes que hacer es sobrevivir. Hazte con un cañón y mándales al infierno.



Misión 2: Pearl Harbor

Derriba a los Zeros antes de que hundan tu nave. Si puedes derribar 20 aviones cumplirás el primer objetivo bonus; si son 65 aviones en total cumplirás el segundo objetivo bonus.

Misión 3: La caída de Filipinas

Ignora los aviones y cruza el puente para reunirte con Donnie. Quiere que le ayudes a reparar el tanque que hay más adelante. La pieza que necesitas está en el edificio que hay a la derecha del tanque, detrás del camión aparcado.

Repara el tanque y escóltalo. Tu trabajo consiste en acabar con los zapadores camicace que corren hacia ti.

Cuando el tanque llegue al bloqueo, te darán un nuevo objetivo. Ábrete paso hacia el sureste desde el tanque y encontrarás una casa, que reconocerás por la explosión de su puerta principal. Entra, sube por las escaleras y usa los escombros del segundo piso para llegar a la calle del otro lado. Caerás justo detrás de un nido de ametralladora, que estás casi obligado a capturar y utilizar.

Al noreste del emplazamiento de la ametralladora está el campo de béisbol. Las puertas están cerradas a cal y canto, así que usa uno de los canalones de cualquier lateral para acceder a las alcantarillas, desde las que podrás entrar. Dispara al hombre que hay en el puesto del comentarista para inutilizar el puesto de radio. Rompe la caja del rincón para encontrar una foto, completando así el primer objetivo bonus.

Abandona el puesto de radio y ve al oeste, hacia las grandes puertas. Se abrirán cuando llegues a ellas, dejando entrar a un montón de soldados. Acaba con ellos y ve al noroeste. Cuando te aproximes a un hotel grande, mira a la derecha y verás un edificio cuya pared oeste ha quedado derruida. Entra en él para encontrar una caja que has de romper para romper otras dos más que hay en su interior. Rotas todas encontrarás el Buda de oro, cumpliendo así tu segundo objetivo bonus.

Una vez dentro del hotel, ve al tejado. Allí encontrarás un nido de ametralladora mientras el ejército japonés, apoyado por un tanque, se reúne en el patio que tienes justo debajo. Acaba con ellos rápidamente usando la ametralladora. Un soldado abrirá la puerta de una patada: ya puedes bajar y reunirte con tu equipo. Gunny está cerca de la torre de la iglesia: escucha lo que tiene que decirte, sube a la torre y haz sonar la campana.

El camión de explosivos está a la vuelta de la esquina. Entra en la parte trasera y dispara a cualquier cosa que se mueva. Cuando aparezca el tanque, ataca con granadas y los barriles explosivos que hay a un lado de la carretera.

Misión 4: Incursión en Guadalcanal

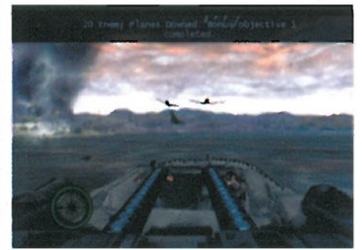
Dispara a los soldados que aparecen a ambas orillas. Cuando el bote se detenga, desembarca y ábrete paso por la jungla hasta el búnker de madera. En el interior del mismo encontrarás los documentos de inteligencia: recogiendo cinco de ellos completarás tu segundo objetivo bonus.

Vuelve al bote para darte otro paseo río abajo y reúnete con el otro equipo. Te meterás de cabeza en una emboscada. Aguanta y usa el Springfield para eliminar a los molestos enemigos. Después rodea el muro este para entrar en el búnker y conseguir más documentos de inteligencia.

El túnel que necesitas está detrás del búnker. La primera ramificación a la izquierda conduce a un punto de guardado;



↑ ¿Sabías que gritar improperios mejora notablemente tu puntería? ¡Pruébalo!



↑ Sólo tienes que derribar 20 Zeros para completar el primer objetivo bonus.



↑ Los Zeros no te disparan a ti en concreto, pero haz lo que puedas por derribarlos.



↑ Los Zeros aparecen en un orden predeterminado. Apréndelo y acaba con ellos.



↑ Cuando repares el tanque tendrás ese apoyo que tanto necesitabas.



↑ La Thompson, por desgracia, funciona mejor en las distancias cortas.





El béisbol japonés tiene unas reglas muy raras...

la segunda es una ruta más corta y menos defendida. Por cualquiera de ellas, sigue el camino cuando salgas del túnel y llegarás a un camión. Ocúpate de otra emboscada y sigue avanzando hacia el este hasta llegar al puesto avanzado.

Elimina a todos los francotiradores y ve al este. Pasarás junto a una grúa y llegarás a una casa grande de madera, dentro de la cual hay un oficial y más documentos de inteligencia. Cógelos y retrocede hacia el oeste.

Otro sendero te conducirá a otro edificio grande de madera. Al suroeste de él hay otro sendero más, un campamento frente a un segundo túnel y, finalmente, los barracones. Acaba con toda la oposición que encuentres y ve al noreste hasta una bifurcación en la carretera. Si vas a la izquierda retrocederás por donde has venido, así que probemos por la derecha...

Llegarás a un claro muy grande. Antes de hacer nada más, usa el Springfield para eliminar a los hombres que hay dentro del búnker. A continuación rodea el muro suroeste. El cuarto juego de documentos de inteligencia está dentro del búnker. Hay dos túneles que parten de aquí: coge el que está más cerca del búnker. Al otro lado encontrarás un garaje, cerca de una gran choza que alberga un juguete muy grande: vuélalo con granadas para completar el primer objetivo bonus.

Desde aquí ve al oeste y luego al sur para llegar al arsenal. «Asegúralo» matando a todo el que veas. Encontrarás el quinto y último juego de documentos de inteligencia en el segundo piso del edificio más grande. Cuando encuentres el antiaéreo, úsalo para volar el arsenal. Tu última tarea: hazte con el control de la ametralladora que hay al este del antiaéreo y acaba con los soldados que irán llegando.



Misión 5: La prueba de Pistol Pete

Avanza disparando a todo el mundo hasta que te encuentres con Martin Clemens y los suyos. Te conducirán a un campo de prisioneros de guerra, en el que debes



Lanza una granada para acabar con el puesto de radio.

rescatar a los soldados cautivos. Sal de él por el sur y gira al oeste para encontrar un sendero natural.

Si quieres completar tu primer objetivo bonus, arrasa la colina usando la hierba para ocultarte y mata a todos los hombres que protegen el howitzer. Ahora ve al oeste para regresar al sendero.

A partir de aquí todo es muy lineal, sin margen a la confusión. Te encontrarás otra vez con Martin: limítate a seguirle hasta llegar a Pistol Pete.

Ábrete paso hacia el interior de la fortificación de Pistol Pete y deja que Harrison haga su magia. Cuando llegues al último puente y Harrison baje, acércate a él y pulsa A para ayudarle a cruzar el puente. Ese era el segundo objetivo bonus.



Misión 6: El lazo de Singapur

Infíltrate en la ciudad eliminando a los guardias con tu Welrod con silenciador, la mejor pistola del mundo. Sube al rickshaw con Tanaka y, cuando se estrelle, ve al norte. Las puertas del hotel están cerradas a cal y canto, así que gira al oeste y atraviesa por el bar de tallarines. Estás falto de armas y te superan en número, así que es hora de andar con pies de plomo. Las sombras están bien, las alcantarillas mejor.

Ábrete paso hacia el norte y el oeste, deteniéndote por el camino en un almacén grande para rescatar al primero de los prisioneros. En un momento dado, darás con Bromley: sólo tienes que buscar a



El Springfield es un arma inadecuada para las distancias cortas.

un hombre gritando al final de un callejón muy largo. Síguele y cuando te dé las rosetas afiladas, lánzalas. Conseguirás el uniforme de Kandler.

Sube por las escaleras para meterte en un divertido y prolongado tiroteo en los tejados, rescatando por el camino a los otros dos prisioneros de guerra. Reúnete con Tanaka para dar co- »



Trucos

LOS trucos son nuestro negocio... y el negocio va bien. Estos códigos desbloquean los trucos en el menú. Puedes obtener la mayoría encontrando objetos especiales en la campaña para un jugador, pero... ¿quién tiene tiempo para eso?

» CARDINAL
Cabeza de Aquiles. Sólo puedes matar a los enemigos de un tiro en la cabeza.

» BOXFISH
Todos los objetos ocultos. Empiezas el juego con la pala y el machete, que puedes usar en zonas secretas de cada nivel para obtener nuevas armas o *skins* multijugador.

» WRASSE
Escudo antibalas. Aunque las granadas, ataques cuerpo a cuerpo y las caídas aún pueden dañarte, las balas no.

» BANNER
Inmortalidad. No puedes morir. Créenos, lo hemos probado.

» PARROT
Soldados invisibles. Lo único que puedes ver de los soldados, amigos y enemigos, son sus armas y cascos.

» DOTTYBACK
Sombreros graciosos. El truco de marras tiende a colgar el juego, pero merece la pena verlo un rato. Cualquier personaje que llevara un casco ahora lo ha sustituido por un objeto aleatorio: películas, muebles, botiquines y, en un caso, todo un avión japonés.

» BETTA
Granadas de goma. Las granadas rebotan llegando muy lejos.

» BATFISH
Bala de plata. Un disparo, un muerto.

» JAWFISH
Munición ilimitada.

» TUSKFISH
Desbloquea todas las misiones.



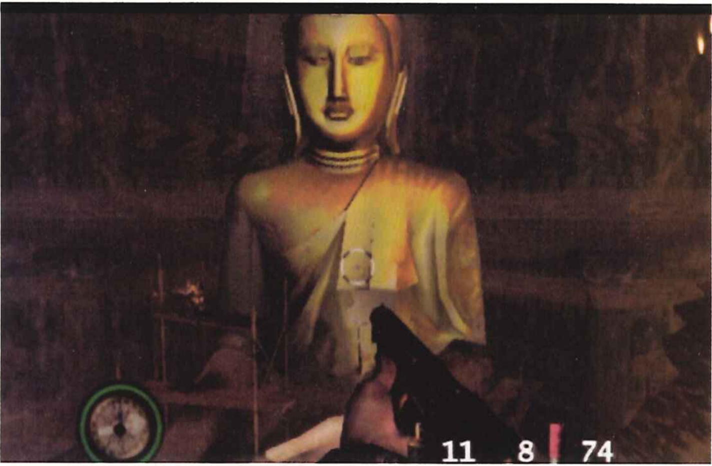
¡Aargghh! ¡Un zombi! Oh... perdona, colega.



Rescata a tres prisioneros de guerra para completar el primer objetivo bonus.



Es un poco más fácil acabar con los nidos de ametralladoras.


Ve a la izquierda en el Buda gigante para encontrar el bazoka en una caja.



Los Chindits son un apoyo decente, aunque es fácil dispararles por accidente.

mienzo al número del agente secreto: cuando termine con un tiroteo, Bromley te dará una Sten con silenciador. Sal del hotel abriéndote paso a tiros. Por el camino, hazte con las pruebas adicionales que hay en el bar, la cocina y uno de los dormitorios para completar el segundo objetivo bonus.



Misión 7: El oro de Yamashita

La jungla alberga múltiples nidos de ametralladoras. La mejor opción puede ser aguantar y hacer todo lo que puedas con el Sprinfield antes de entrar a saco. Uno de estos nidos de ametralladora está dentro de unas ruinas con un equipo de radio en su interior (parece un montón de cajas marrones): destruye la radio para completar el primer objetivo bonus de la misión.

Cuando encuentres el lugar del accidente del Tigre Volador, usa el sendero por el que ha bajado Tanaka para llegar al templo. Usa el Springfield para eliminar a los guardias de las ametralladoras antes de poder entrar.

Mantén los ojos abiertos para localizar cinco barriles blancos de sake: debes destrozarlos todos para completar el segundo objetivo bonus. Si el suelo se abre a tus pies, ya has tenido tu oportunidad para rompérlos todos.

Cuando estés abajo, rodeado por el oro de Yamashita, dirígete a la zona de detención dejando a tu paso un reguero de casquillos y rescata al piloto. La salida está atravesando la fundición, así que retrocede y ábrete paso por las distintas salas atestadas de soldados. La última parada será en una habitación con dos ametralladoras: haz lo que tengas que hacer.



Misión 8: El puente sobre el río Kwai

Este escenario es de pura acción hasta que llegues a los raíles y te reúnas con los Chindits. Estos hombres son útiles, pero si te mantienes sobre las vías, seguirás pasándolas canutas. Usa la carretera y las colinas para ponerte a cubierto.

El primer objetivo bonus exige matar a diez guardias en el bloqueo que hay al final de las vías. Poco después cruzarás un puente, bajo el cual hay varias barcazas vigiladas por guardias que te dispararán. Usa el Springfield para disparar a los barriles de combustible de las barcazas y completarás el segundo objetivo bonus.

Esto era sólo un aperitivo de lo que está por venir. En comparación con el potente paseo en elefante, el resto de los objetivos palidecen y se hacen insignificantes. Mantente a lomos de tu montura arrasando cualquier resistencia y reúnete con Bromley. Síguele hasta el puente, dispara a todo el que se ponga entre la grúa y tú y úsala para sabotear las vías. Ahora, lo único que tienes que hacer es registrar el tren descarrilado en busca de los tres tanques de combustible, abrirlos y, por cortesía de Bromley, retroceder como alma que lleva el viento para escapar antes de que exploten. Cuando el camino esté bloqueado, retrocede un vagón y lánzate al río.



Misión 9: Sabotaje naval

Lo más difícil de esta misión (además de, claro, invadir en solitario un portaviones) es encontrar las rejillas de ventilación. La primera está en el primer camarote por el que pasas y encontrarás las otras siete en el pasillo (busca un panel rojo en el conducto de ventilación), el comedor, la sala de formación y las cuatro salas de control adyacentes a la sala del motor. Abre las rejillas, rompe las válvulas de combustible que hay en el centro de la sala del motor y dispara a los controles de combustible que hay en las salas antes mencionadas. Hecho todo eso, la escotilla que hay al fondo de la sala de motores se abrirá.

Tras escapar, acaba con todos los japoneses de ambos hangares de camino a la sala de mando. Abre la puerta del hangar al sur (y coge las órdenes imperiales mientras estés aquí) y sube por las escaleras cercanas. Ahora tendrás que organizar tú solo la invasión del puente: mientras estés aquí arriba, registra todos los camarotes. El primer objetivo bonus es enviar una transmisión de radio falsa desde la sala de comunicaciones, mientras que haciéndote con las órdenes imperiales de la sala de navegación y la sala de guerra completarás el segundo objetivo bonus.

Arrasa el puente. Cuando bajes a la cubierta superior, únete a Bromley para despegar en un Zero robado. Estás en la torreta de cola: derriba a los aviones enemigos hasta que el portaviones se hunda. ¡Enhorabuena! ¡Te acabas de terminar *Medal of Honor: Rising Sun*!

FIN


Un elefante nunca olvida... cómo matar.


Cuando explores el tren descarrilado, busca caminos improvisados como éste.


Mientras Bromley averigua cómo pilotar el avión, tu trabajo es derribar...


¡Hora de tragar plomo, marinero! ¡Esperamos que tengas hambre!


...bueno, a lo que parece toda la fuerza aérea japonesa. ¡Hazlo para ganar!

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

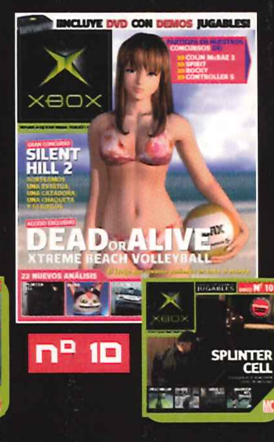
nº 7



nº 8



nº 9



nº 10



nº 11



nº 12



nº 13



nº 14



nº 15





CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población..........

Provincia..........

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº .... Caducidad: ../..

Nombre del titular: .... Firma: ....

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.











MATRIX REVOLUTIONS

EL EJÉRCITO de Zion, ayudado por valerosos voluntarios civiles como Zee y el Chico, lucha desesperadamente para contener la invasión de los Centinelas mientras el ejército de las Máquinas se adentra en su fortaleza. Enfrentándose a la aniquilación total, los ciudadanos del último bastión de la humanidad luchan no sólo por sus propias vidas, sino también por el futuro de la humanidad. Pero un elemento desconocido envenena las filas desde dentro: el descontrolado programa Smith. Por fin, la esperada conclusión de la trilogía de *Matrix* llega a nuestro reproductor de DVD con una lista de extras de las que quitan el hipo. La tercera y última entrega de esta popular serie ofrece más de lo mismo y acaso mejor. Si en la segunda parte muchos se quejaron por el derroche de filosofía y lo intrincado de los planteamientos, en la última entrega de la trilogía es una pirotecnia constante de acción y desafíos visuales. Los efectos especiales hechos por ordenador alcanzan una nueva dimensión y dan vida a un filme extenuante, trepidante y más oscuro que los anteriores. La lucha de Neo contra el agente Smith bajo un torrente de lluvia es epatante.



EXTRAS

- Documentales sobre cómo se hizo el filme
- Galería fotográfica
- Cómo se hizo la batalla entre Neo y el agente Smith
- Documental sobre los efectos especiales
- Y más

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **LARRY WACHOWSKY, ANDY WACHOWSKY**
INTÉRPRETES: **KEANU REEVES, LAWRENCE FISHBURNE, MONICA BELLUCCI**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **WARNER**

LOONEY TUNES: DE NUEVO EN ACCIÓN

BUGS BUNNY y el Pato Lucas, actores bajo contrato de la Warner Bros., han vuelto a pelearse. Cansado de estar a la sombra de Bugs, Lucas ha decidido abandonar el Estudio para siempre. Le ayuda la vicepresidenta de comedia de la Warner Bros., Kate Houghton, una mujer con poco sentido del humor, que le libera de su contrato y ordena al guarda jurado de WB y aspirante a especialista de cine DJ Drake que capture y «conduzca» a Lucas fuera de los terrenos del estudio. Todos los amantes de los viejos personajes de dibujos animados de la Warner estamos de absoluta enhorabuena. Gracias a este filme podremos partirnos de risa de nuevo con Bugs Bunny, el Pato Lucas y toda la cuadrilla de personajes entrañables que nos sedujeron y todavía seducen a través de la pequeña pantalla. Este filme, en el que dibujos y humanos conviven en absurda armonía, es mejor de lo que parece y de lo que las taquillas dijeron.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOE DANTE**
INTÉRPRETES: **BRENDAN FRASER, JENNA ELFMAN, STEVE MARTIN**
AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **COMEDIA / ANIMACIÓN**
DISTRIBUIDOR: **WARNER**

EL MEXICANO

PROFUNDAMENTE marcado por la tragedia, El Mariachi se ha refugiado en una forma de vida aislada y solitaria. Este héroe solitario se ve obligado a abandonar su escondite cuando Sands, un agente corrupto de la CIA, acude a él para desmantelar un plan para asesinar al presidente de México, ideado por Barrillo un malvado jefe del cartel. Pero El Mariachi tiene sus propios motivos para vengarse con sangre.



La saga de El Mariachi alcanza su punto culminante en esta nueva película de Robert Rodríguez. Repite Antonio Banderas y Salma Hayek y se dejan acompañar por dos actores de lujo de la talla de Johnny Depp y Willem Dafoe. El filme es más de lo mismo: persecuciones, tipos duros, pistolas cargadas y mucha sangre. Si solo buscáis acción, humor y violencia estilizada, esta película no os decepcionará en absoluto.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ROBERT RODRÍGUEZ** INTÉRPRE-TES: **ANTONIO BANDERAS, SALMA HAYEK, JOHNNY DEPP** AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

HERO

HACIA el final de las guerras acontecidas entre 481 y 221 A.C., China estaba dividida en siete reinos. El rey del Norte, obsesionado por convertirse en el líder del más grande de los imperios, se propuso acabar con sus enemigos, y entre ellos los más peligrosos eran Espada Rota, Nieve y Cielo. Prometió grandes riquezas y poderes a quien pudiera librarle de esos tres grandes guerreros. Nadie en muchos años ha reclamado tan suculento botín hasta que un día aparece el enigmático Sin Nombre, y porta las armas de los tres guerreros ya derrotados. En la línea de la magnífica *Tigre y Dragón* y siguiendo la tradición de las películas chinas de artes marciales cimentadas en la fantasía, *Hero* consigue atrapar al espectador con una estética exquisita y unas coreografías de lucha fascinantes.



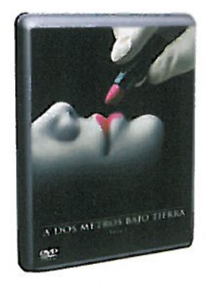
INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ZHANG YIMOU** INTÉRPRETES: **JET LI, TONY LEUNG CHIU WAI, DONNIE YENG** AUDIO: **CASTELLANO, CHINO Y HÚNGARO EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ARTES MARCIALES** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**



A 2 METROS BAJO TIERRA (1ª TEMPORADA)

Nathaniel Fisher muere en un accidente de coche el día de Nochebuena, empañando con ello la bienvenida de su hijo Nate. Además de la muerte de su padre, Nate tiene que enfrentarse a su controladora madre, Ruth, que tiene una aventura con otro hombre; a su hermano David, un gay que todavía no ha salido del armario y que dirige el negocio familiar (una funeraria); y su hermana Claire, una rebelde adolescente a la que la noticia de la muerte de su padre la pilla después de haber estado tomando drogas con su nuevo novio, Gabe. Magnífica y premiada serie que nos sumerge en la vida de un familia muy peculiar castigada por una tragedia



que cambiará sus vidas para siempre. Este *pack* de la primera temporada, presentado en un estuche completo y fascinante, os permitirá acceder a una de las series del momento en Estados Unidos, cuya segunda temporada se emite actualmente en La 2.

INFORMACIÓN DEL DVD

- CREADOR: **ALAN BALL**
- INTÉRPRETES: **PETER KRAUSE, MICHAEL C. HALL**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **SERIE TELEVISIVA**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

BUSCANDO A NEMO

NEMO, un joven pez payaso, es capturado por unos buceadores en presencia de su super protector padre, Marlin. Ante la adversidad, Marlin se fija el objetivo de su vida: encontrar a Nemo. Para ello, contará con la ayuda de la entrañable y olvidadiza Dory. La épica búsqueda les llevará a conocer desde tiburones vegetarianos, tortugas surfistas, hipnóticas medusas y hambrientas gaviotas. ¿Conseguirá Marlin hallar al pececito extraviado? En plena crisis, Disney decidió apostar por el dibujo hecho por ordenador, de lo que llegó a deducirse que su alianza con Pixar (*Bichos*, *Toy Story*) era más sólida que nunca... hasta que Pixar resolvió buscarse nuevos mecenas. *Buscando a Nemo* ha sido el último y rutilante éxito de este binomio de la animación, un filme que -tal vez- ha enterrado de por vida el dibujo hecho a mano y que ha dado un paso adelante en materia de animación por ordenador. El equipo de animadores estudió a conciencia el movimiento de los peces y se esmeró en dotar de un realismo absoluto a los fondos del arrecife de coral. Pero también en su guión destaca esta exitosa producción: la ternura y el humor se convierten en los rasgos principales de una historia para el recuerdo. Esta edición viene con un CD adicional de extras.

EXTRAS

- Vídeo Musical de Robbie Williams
- Cómo se hizo la película
- Corto de animación Knick Knack
- Acuario virtual
- Y más...

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **ANDREW STANTON, LEE UNKRICH**
- INTÉRPRETES (DOBLAJE): **JAVIER GURRUCHAGA, ANABEL ALONSO, BLANCA PORTILLO, MANEL FUENTES, RAMÓN LANGA**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX Y DTS**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**

HOLLYWOOD: DEPARTAMENTO DE HOMICIDIOS

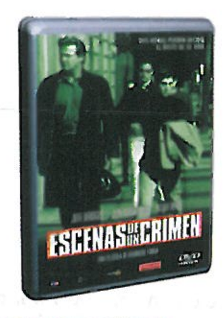
JOE GAVILAN es un veterano detective de homicidios que se encuentra en la cima de su carrera, pese a que su vida personal es un auténtico fracaso. Junto a él trabaja su antítesis, K.C. Calden, un joven detective más interesado en sus trabajos «alternativos» como profesor de Yoga y actor, que en la importante investigación que están llevando a cabo sobre un asesinato entre bandas rivales. Los *fans* de Harrison Ford se van a llevar una buena sorpresa. Aunque no lo parezca, el actor estadounidense también está dotado para la comedia y prueba de ello la tenemos en esta simpática cinta para su lucimiento humorístico. Basándose en la tradicional confrontación de dos compañeros de policía con métodos radicalmente opuestos, Ron Shleton se basta para dirigir con mano firme una comedia ligera de esas que te hacen pasar un entretenida tarde de domingo. La olvidaréis al día siguiente pero os habrá hecho soltar alguna carcajada. De eso se trata, ¿no?

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **RON SHELTON**
- INTÉRPRETES : **HARRISON FORD, JOSH HARTNETT, LENA OLIN**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

ESCENAS DE UN CRIMEN

EN LA VÍSPERA de su boda, Lenny, un gran *fan* de Steve McQueen, decide hacer un último trabajito para Rick, un tipo no muy simpático que le paga bien por llevarle en coche. Sin embargo, lo que sería un trabajo normal y rutinario se convierte en el secuestro de un poderoso mafioso, Jimmy Berg. Pero el secuestro va mal y deja a Lenny con una pistola cargada en sus manos, un fiambre y dos bandas de gangsters tras él. Lenny debe decidir en quién confiar para salir de este lío. Magnífico *thriller* que extrañamente pasó desapercibido en las carteleras y seguramente tampoco copará el mercado en DVD. Y es una pena porque la trama engancha al espectador y la actuación de Jeff Bridges es sensacional. Además, los *fans* de la música rock podrán ver al musculoso cantante Henry Rollins en uno de sus muchos cameos cinematográficos. Una película modesta, pero impecable y trepidante.



INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **DOMINIQUE FORMA**
- INTÉRPRETES: **JEFF BRIDGES, JON ABRAHAMS, NOAH WYLE**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA**



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Tenchu: Return from Darkness
¿Podrá Rikimaru erigirse como el ninja perfecto? Acecha, mata y desvanécete.

Terminator 3: Redemption
La última esperanza de la humanidad es la misma máquina que la postró de rodillas. ¡Arnie ha vuelto!

SWAT: Global Strike Team
Detén el asalto en el banco, desactiva las bombas y rescata a la chica. Así es un día de trabajo para estos polis...

Alias
Sydney Bristow es una agente secreta tan bella como mortífera. Únete a ella para luchar contra el SD-6.

Teenage Mutant Ninja Turtles
Estos anfibios amantes de las pizzas van en busca del misterioso Foot Clan. ¡Cowabunga!

Scooby Doo! Mystery Mayhem
El personaje más miedica de los dibujos animados llega a nuestra consola.

Urban Freestyle Soccer
Las calles también pueden ser un buen lugar para jugar al fútbol. Compruébalo en esta demo.

R: Racing
No sólo es un juego de carreras de alto octanaje, también es una trepidante aventura.

Conan
Después de triunfar en los comics y el cine, el guerrero bárbaro llega espada en mano a nuestra Xbox.

Contenido descargable
Mapas para Unreal Tournament 2003: Leviathan, AquaMortis, Inferno, OtarosRun

Colección clásicos
Dead or Alive 3 » Buffy the Vampire Slayer » Hitman 2 » Spider-Man » Max Payne

¡VÍDEOS EN EL DVD!
- Dead or Alive: Ultimate
- Ninja Gaiden
- Psi-Ops: The MindGate Conspiracy
- Steel Battalion: Line of Contact
- Galleon

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- Unreal II: The Awakening
- The Haunted Mansion
- Pitfall: The Lost Expedition
- Fallout - Brotherhood of Steel
- Alias
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Tenchu: Return from Darkness
- Goblin Commander
- Conan

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft

XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

GameSHOP

especialistas en video_juegos

W W W . G A M E S H O P . E S

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
$ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA ¡¡NUEVA!!

c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA

c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

BADAJOZ ¡¡NUEVA!!

c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA

c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800
LANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

da. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA

c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA

c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

JAÉN

c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS ¡¡NUEVA!!

c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
5600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 118

LEÓN

c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA

c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA ¡¡NUEVA!!

de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
NA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO

c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO
☎ 94 418 01 08

XBOX + SPLINTER C + HALO + TOP SPIN	199€
XBOX + 4 CLASSICS	209€
XBOX + MIDTOWN M.3 + HALO	199€
XBOX + MM3 + HALO + PROJECT G. RACING 2	219€
XBOX + COUNTER STRIKE + COMMUNICATOR + MM3 + HALO	239€
XBOX + SPLINTER CELL 2	199€
XBOX + CONTROLLER + TOP SPIN	199€
XBOX CRYSTAL + CONTROL	199€

LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!

XBOX CONTROLLER	39€
DVD KIT XBOX	29€
ADAPTADOR RF	25€
CABLE OPTICO	18€
CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA	29€
XBOX LIVE S. KIT (COMMUNICATOR: 29€)	59€
XBOX LIVE + ADSL WANADOO	99€
5.1 4GAMERS	149€
VGA BOX COMPATIBLE TODAS CONSOLAS	69€

007 TODO O NADA	63€
ALIAS (PRECIO RESERVA 56€)	59€
DEUS EX INVISIBLE WAR	59€
HITMAN CONTRACTS (+CAMISETA CON TU RESERVA; PRECIO RESERVA 46€)	49€
LEGACY KAIN DEFIANCE	59€
MANAGER LIGA 2004	59€
RALLISPORT CHALLENGE 2 (PRECIO RESERVA 56€)	59€
SPLINTER CELL 2 (PRECIO RESERVA 56€)	59€
TENCHU REGRESO TINIEBLAS	59€
UNREAL II AWAKENING	59€
AMPED 2	39€
AUTO MODELLISTA	59€
BALDUR'S GATE II	59€
BEYOND G & EVIL	29€
BLINX (HAZ TU RESERVA)	29€
BLOODY ROAR EXT.	59€
BRUTE FORCE (HAZ TU RESERVA)	29€
COLIN McRAE 3	29€
COUNTER STRIKE	39€
CRIMSON SKIES	39€
DEADMAN HAND	49€
DOAX VOLLEY	29€
ENTER MATRIX	29€
FALLOUT	59€
GRABBED GHOULIES	39€
GOBLIN COMMAND.	49€
HALO (HAZ TU RESERVA)	29€
HUNTER REDEMEER	29€
MACE GRIFFIN	29€
MAFIA	64€
MAX PAYNE 2	64€
MGS 3	29€
MIDTOWN MAD 3 (HAZ TU RESERVA)	29€
MTX MOTOTRAX	59€
NBA INSIDE 2004	39€
PRINCE OF PERSIA	44€
RACE DRIVER 2 (HAZ TU RESERVA)	49€
R: RACING (PRECIO RESERVA 56€)	59€
SILENT SCOPE C.	59€
SWAT	29€
TOP SPIN +MANDO DVD	59€
VAN HELSING (PRECIO RESERVA 56€)	59€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

Dispone de modo multijugador con XBOX® LIVE

TENCHU®

REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS™

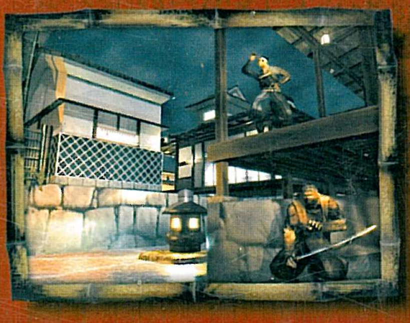
Juego de Acción y Sigilo Ninja para Xbox® y Xbox *Live*™.



Domina nuevos ataques mortales a lo largo de 11 sorprendentes niveles, usando 20 auténticas armas y herramientas Ninja.



Apasionantes modo cooperativo y Deathmatch en la modalidad online del juego a través de Xbox *Live*™.



Descubre extras exclusivos para Xbox® desde escenarios secretos y combos, hasta personajes ocultos.

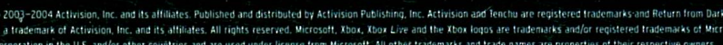
Vive con honor. Mata en silencio.

www.returnfromdarkness.com













activision.com